Welcome to the FRONT MISSION2'sWORLD

CONTENTS

週刊ファミ通はAct Against AIDSに協賛しています。

発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL03-5351-8111(大代表)

◆西暦2102年における世界情勢

◆アロルデシュ(OCUアロルデシュ人民共和国)のあゆみ

◆アロルデシュとOCUの関係～クーデターまでの流れ～

◆OCU軍とアロルデシュ軍の戦力比較

◆本編に登場する地名と軍事施設の配置図

◆飛躍的に発展する22世紀の軍事産業

◆今回のクーデターを巡る内外メディアの捉えかた

第1章　フロントミッション セカンドの世界

西暦2102年における世界情勢

このパンフレットをお読みの若く賢明なる諸君には、われわれＯＣＵアロルデシュ駐留軍をとりまく世界情勢が、日々刻々と変化しているのは周知の事実であろう。ＯＣＵの組織について知っていただくまえに、まずは現在我らが暮らす世界の情勢を大まかに説明させていただきたい。

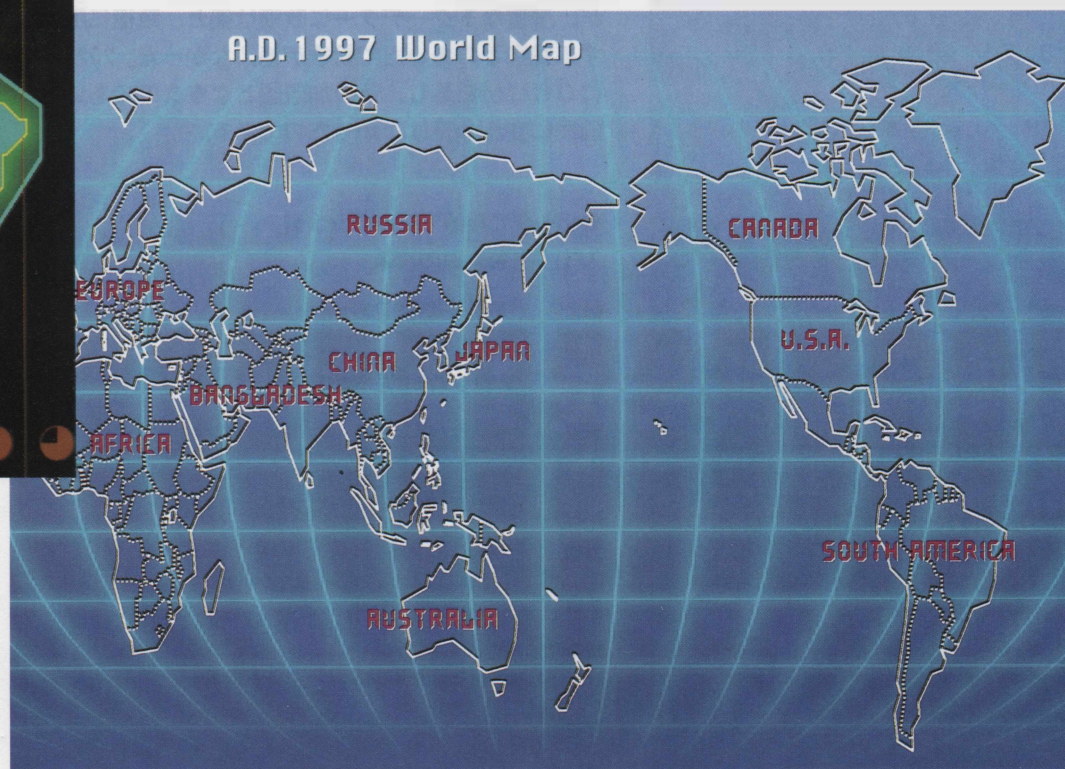
現在、つまり22世紀の世界は３つの勢力に大別することができる。ひとつはわれわれが属するＯＣＵ、もうひとつは旧アメリカ合衆国を中心とするＵＳＮ、そしてそれ以外の第三勢力である。ここでは第三勢力についての説明は割愛することとして、世界の中心を担うＯＣＵ、そして強大な力を持っているＵＳＮについて触れることにしよう。

OCU
[Oceana Community Union]
オシアナ共同連合

2026年に、アジア諸国の経済的独立を目指して組織された経済共同体。中核をなすのはOCU日本国（旧日本）、OCUオーストラリア（旧オーストラリア）、そして東南アジア諸国により結成されたバンコク経済帯の３つである。日本の諸外国に対する交渉力と、オーストラリアの豊富な資源を得たことで、東南アジア諸国は飛躍的に経済力を強化させることができた。

USN
[United States of New Continent]
ニューコンチネント合衆国

旧アメリカ合衆国とカナダ、そして南米諸国が合併してできた新国家。OCUが経済共同体であるのと違い、こちらは単一国家である。そもそもは貧困にあえぐ南米の国家元首が合衆国に併合を持ちかけ、合衆国が併合を受け入れたことにより、他の南米諸国がそれに追随したことが発端とされている。さらにカナダを合併し、2020年にUSNという強大な国家が誕生した。

西暦1997年における世界情勢

参考までに、100年あまりまえの世界情勢がいかなるものであったかを説明しておこう。左の地図が当時の世界のようすを示したものである。アジア諸国は激しい紛争にあえぎ、北朝鮮の飢餓と軍事力が話題になった。アメリカは対外赤字の解消に必死で、当時紛争地帯であった南米の合併を受け入れる余裕はなかった。ヨーロッパ諸国ではそれまで連邦政府であったソビエトが崩壊し、独立運動の気運が高まったことから、その勢力は日を追って衰退していった。

アロルデシュ（OCUアロルデシュ人民共和国）のあゆみ

年表

1971.12.16	パキスタンから独立、バングラデシュ共和国となる NGOによるバングラデシュへの援助活動始まる エルシャド政権発足、ダッカ包囲の日＊1など 不安定な政権により国民の不安が高まる
2000年ごろ	NGOの援助目的が農業の発展から工業の発展へと 目的を変える＊2
2005年	ヨーロッパ諸国が統合、EC（ユーロコミュニティ）となる
2020年	アメリカ合衆国を中心にUSN誕生
2022年	USNがバングラデシュへの経済援助を中止＊3
2023年	ECがバングラデシュへの経済援助を中止＊4
2026年	オシアナ共同連合（OCU）発足 OCUによるバングラデシュへの経済援助が加速し、 急激に工業化が進む
2068年	OCUによる大規模な工場建設が開始される
2070年	第1次ハフマン紛争勃発＊5
2080年～	失業率増加、外国企業の衰退目立つ バングラデシュの経済成長率が低下 OCU企業バングラデシュから完全撤退
2085年	バングラデシュ政府によるOCUの経済援助要請 OCUは加盟を条件にこれを認可
2090年	第2次ハフマン紛争
2094年	OCUに正式加盟 国名をアロルデシュ人民共和国に改名
2102年	アロルデシュ軍によるクーデター勃発

※1）軍事政権をもくろむエルシャド大統領の強硬な姿勢に反発した民衆が、首都ダッカ（現ダカ）を包囲して抗議運動を行なったもの。これに代表されるように、20世紀後半の政権不安定は国民の不安を募らせた。※2）これにより、工業国として急速な発展を遂げることになる。※3）アジア諸国の経済発展を危惧しての行動と思われる。※4）※3に同じ。※5）軍事景気により、上昇傾向にあったバングラデシュの工業発展に勢いをつける結果となった。

ではいよいよ、われわれが暮らすアロルデシュについて述べることにしよう。アロルデシュは旧バングラデシュ人民共和国が2094年にOCUに加盟した際に国名を変更したもの。アロルデシュとは、ベンガル語で〝光の国〟を意味する言葉である。

パキスタンから独立したバングラデシュは、日本や欧米諸国を中心としたNGOの援助活動に支えられてきた。このため農業生産は安定の途をたどったが、度重なるクーデターに政権は揺れ、政権に反発する民衆とのあいだで紛争が絶えなかった。2026年にOCUが発足し、その加盟国となるまでのあいだ、国民に安息の日はなかったのである。

●データでみるアロルデシュ国

人口	約1億1000万人
国土	約14.4平方キロメートル
民族	ドラビダ系、オーストロイド系、 モンゴロイド系の混血
宗教	イスラム教スンニー派　80パーセント ヒンドゥー教　10パーセント 仏教　4パーセント キリスト教　3.5パーセント
首都	ダカ
言語	ベンガル語、英語
識字率	83.4パーセント ※20世紀後半には20パーセント前後
産業	農業　＊国民の4割が従事している
失業率	17パーセント　＊過去の工場労働者が中心
交通機関	鉄道、道路ともに整備されている かつて活躍した地下鉄道は使用されていない

アロルデシュの食生活

農業の発展に対する援助を受けたおかげで、わが国では農作物が大量に生産されるようになった。それに加え、ＯＣＵへの加盟により外国人の数が急増したことから、外国料理の店が増加した。漁業もインド洋を中心に盛んである。だが問題は、これらの新鮮な食物が一般市民にはいき渡らない現状である。失業率も改善される傾向になく、不況解消のために政府が大量に発行した紙幣によって、ますます重度のインフレに陥っていることも市民の不満を募らせている。

アロルデシュの娯楽

民衆はバングラデシュ時代とほとんど変わりない生活を送っている。ＯＣＵ加盟によってテレビ局が開局し、映画も上映されるようになった。だがそれらはいずれも政府による厳しい統制を受けており、ハリウッドの大作映画であっても宗教的要素が皆無で健全な作品しか上映を認められない。テレビ番組も、イスラムの教えに反するものはいっさい放映されない。またイスラム教徒は飲酒をしないため、酒場はＯＣＵ軍人や外国人のたまり場となっている。

連合中央情報局(CIU)

国防省の直接の配下にある情報局で、すべての諜報活動を担う。一般的にはOCU内部の調査を行ない、上層部に告発するのがおもな仕事。

OCU連合国防省

シンガポールに本部を置く。ここからすべての司令が陸、海、空防軍に出され、各駐留基地に伝達される。それに基づいて行動するのが兵士の役割なのである。

OCU陸防軍情報部

中央情報局と違い、陸防軍の独自の諜報機関。今回のクーデターに際しては、捕虜救出部隊の役割を担っているもよう。

サユリ

リーザ

陸防軍

海防軍

空防軍

加盟各国に駐留基地を設置

OCUアロルデシュ駐留軍

ラマンストン駐留基地

ディーアン駐留基地

リミアン駐留基地

OCUアロルデシュ人民共和国

アロルデシュ国内にあるOCUの駐留基地は、リミアン(海防軍)、ラマンストン(陸防軍)、ディーアン(空防軍)の3つである。それぞれに精鋭部隊を配置し、内外からの攻撃に目を光らせている。今回のクーデターに際しても最大限の努力を行なったが、予測を越えた事態であったため、あらかじめ回避または防衛するのは不可能な状態であったといえよう。

アロルデシュとOCUの関係

～クーデターまでの流れ～

アロルデシュは2種類の軍事力を持つ。
ひとつはわれわれOCU駐留軍である。OCUはアロルデシュをはじめ、加盟するすべての国に駐留基地を置くことを義務づけている。OCUの指示のもと、加盟国の民衆を他国の侵略から守る義務があるのである。
OCUの母体となるのが、OCU連合国防省である。ここがすべての司令塔となり、世界の加盟国に対し指示を出す。指示を出された陸、海、空のそれぞれの軍が各国に駐留している中隊に指示を伝達する。それに基づいて兵士諸君が行動する、という指揮系統をとっている。
もうひとつが、旧バングラデシュ時代から存在するアロルデシュ軍である。OCUは加盟国に対し、独自の軍事施設を持つことを許可している。アロルデシュ国内でそれに基づく組織が彼らアロルデシュ軍というわけだ。われわれは互いに一致協力し、国家の保安のために尽力してきた。だが今回、悲しいことにそのアロルデシュ軍の、しかも幹部がわれわれに対しクーデターを起こした。まことに残念である。諸君は一刻も早く彼らの動きを鎮圧せねばならない。

アロルデシュ軍は国内に11の基地を配置している。だが国力の衰退とともに軍事力も大きく低下しており、全盛時の4分の1にまで落ち込んだ。このため、これまではOCUに全面的な援助を依頼している立場であった。今回のクーデターに際しても、アロルデシュ軍がOCUの各駐留基地にヴァンツァーの修理を依頼すると見せかけて、兵器類を持ち込んだことに端を発している。

OCU軍とアロルデシュ軍の戦力比較

ここではOCU軍とアロルデシュ軍の戦力について、比較検討してみよう。OCUの豊富な戦闘力は、僻地であるアロルデシュ国内においても、自国軍にひけをとることはない。戦闘車両を上回る支援車両を配置したことにより、有事の際に後方からくまなく援護することが可能である。また、ここには記載していないが、インド洋沖に海防軍所属の揚陸艦隊旗艦〝モント〟を配置している。

OCUアロルデシュ軍

OCUディーアン空防軍駐留基地

OCU軍の戦力（アロルデシュ国内のみ）

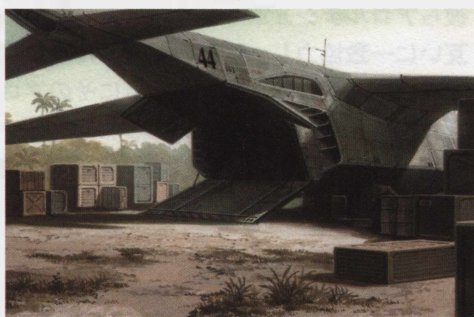
〈陸防軍ラマンストン駐留基地〉

戦闘車両	約1200両
支援車両	約1600両
ヴァンツァー	約300機
ヘリコプター	約140機
VTOL輸送機	14機
歩兵	約1万人

〈海防軍総海部リミアン駐留基地〉

戦闘車両	約800両
支援車両	約1500両
ヴァンツァー	約250機
ヘリコプター	約90機
戦闘爆撃機	約30機
支援航空機	約20機
歩兵	約1万人

〈空防軍ディアン駐留基地〉

迎撃戦闘機	50機
攻撃機	50機
早期警戒機	2機
支援航空機	約20機
戦略爆撃機	2機

➡OCU陸防軍に属する機械化連隊のうちのひとつ、陸防1軍第32機械化連帯。迷彩塗装を施された輸送車両と最新の装甲車が、敵の攻撃に備えている様子がうかがえる。このように強力な軍事力を固持しているOCUは、本来ならば自国軍と協力して国を守る立場にある。

一方、相対するアロルデシュ軍の戦力は、お世辞にも立派なものとは言いがたい。かつては工業国として軍事産業を発展させたアロルデシュだが、現在では自国軍のヴァンツァーの修理すらOCUに依頼するありさまだった。

アロルデシュ陸軍の機械化師団

⬅⬇アロルデシュ陸軍にもOCU軍の機械化連隊に似た、機械化師団が存在する。4つの機械化師団はそれぞれ2個の大隊と4種類、合計9個の中隊で組織される。次ページでは機械化師団の各中隊について説明している。

アロルデシュ軍の戦力

〈陸軍〉

戦闘車両	約450両
支援車両	約6000両
ヴァンツァー	約300機
ヘリコプター	約80機
航空機	約30機
歩兵	約８万人
その他兵員	約４万人

〈海軍〉

護衛艦	３隻
巡視艦	12隻
非戦闘艦	30隻

〈空軍〉

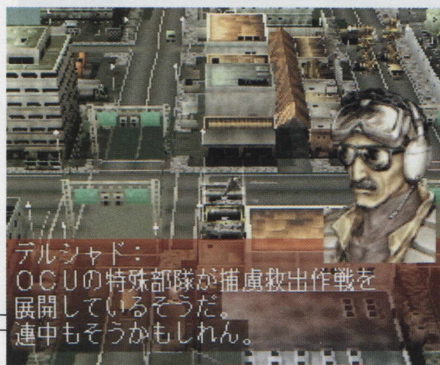
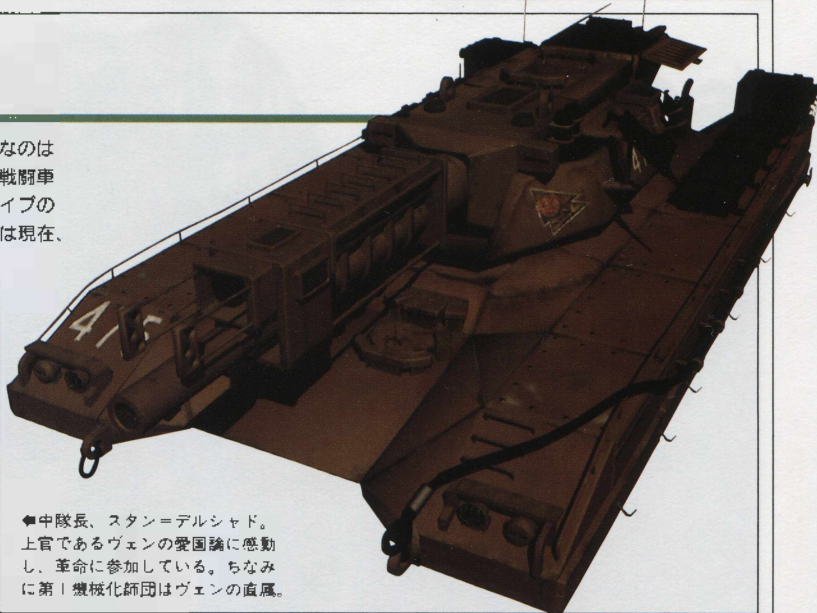
戦術戦闘機	48機
VTOL攻撃機	16機
輸送機／偵察機	40機

アロルデシュ軍の精鋭部隊

アロルデシュ軍の機械化師団はヴェン＝マッカージェ中佐の指揮のもと行動しており、今回のクーデターにあたってもその指示を忠実に守っている。それぞれの師団は4種類の中隊によって構成されている。ここでは各中隊のクーデターにおける働きぶりを見てみよう。

機甲中隊

陸軍第1機械化師団第3装甲中隊

ヴァンツァーなどの兵器も所持しているが、特徴的なのは右の戦車BT77M1C4型であろう。OCU最大の戦闘車両メーカー、ヴェルダ社によって開発された軽量タイプの戦車で、支援戦車として活躍している。OCU軍では現在、新型のBT94型を使用している。

⬅中隊長、スタン＝デルシャド。上官であるヴェンの愛国論に感動し、革命に参加している。ちなみに第1機械化師団はヴェンの直属。

機械化中隊

陸軍第1機械化師団第2機械化中隊

首都ダカにおけるOCU軍の排除を目的とする部隊。ECドイツの兵器メーカー、シュネッケ社の製品である小型装甲車を使用している。小型で機動性に富み、なおかつ耐久性に優れている。実戦においては指揮装甲車として活躍することが予想される。

⬆中隊長ヴァリム＝ファルハジェ。同じノンキャリア組のヴェンに尊敬の念を抱いており、任務には忠実である。

機動中隊

陸軍第4機械化師団第1機動中隊

機械化師団のうち、おもにヴァンツァーを操作して戦うのが機動中隊である。第1機動中隊はクーデター発生後、ラマンストン駐留基地を占拠している。ヴァンツァーは旧式のWP20M1型で、実用化からすでに7年が経過しており、性能はOCU軍使用のものより劣る。

機動中隊

陸軍第5機械化師団第2機動中隊

一方こちらは第5機械化師団の機動中隊。4つ脚の悪魔と呼ばれる、ECイギリスのセンター社製大型機動兵器を操る。ほかのヴァンツァーにくらべて機動力は低いが、それを補ってあまりある強力な火力を持つ。3つの砲台から発射される弾丸の破壊力は絶大。そのほかヴァンツァー、支援ポッド、装甲車などで構成されている。

⬇中隊長チュニンス＝ジェドゥ。右寄りの愛国者で、革命の首謀者ヴェンに勝るとも劣らない情熱を抱いてクーデターに参加した。

支援中隊

陸軍第4攻撃支援中隊

リミアン基地を襲撃した第3機械化師団を上空から支援した、ヘリ中心の支援部隊。リミアン基地陥落後は同基地に駐屯しており、他の部隊の支援をおもな目的としている。OCU加盟国のほとんどが主力とする、ハーンa型攻撃ヘリを使用。

本編に登場する地名と軍事施設の配置図

OCU陸防軍
ディーアン駐留基地

首都ダカ

ボーネア

ラングプル
陸軍基地

ランシャーヒ
空軍基地

OCU空防軍
ディーアン駐留基地

ジェソール
陸軍基地

ボーネア

アロルデシュ国内には、ＯＣＵ軍の施設とアロルデシュ軍の施設が混在している。本来は互いに協力し合い、広い包囲網を敷くことによって国を守るはずだったが、アロルデシュ軍の反乱により国内の軍事事情は一変。拠点の多いアロルデシュ軍に俄然有利な状況となっている。

■軍駐留基地
▲OCU軍作戦司令部
●アロルデシュ軍関連施設

シルヘット
陸軍基地

マイメンシン
陸軍基地

タンガイル
陸軍基地

ダカ空軍基地

首都ダカ

ドゥカンティ

コミラ陸軍基地

ナラヤガンジ
海軍基地

OCU陸防軍
ラマンストン駐留基地

OCU救出作戦司令部

ノトゥンクミラ

ーネア
軍基地

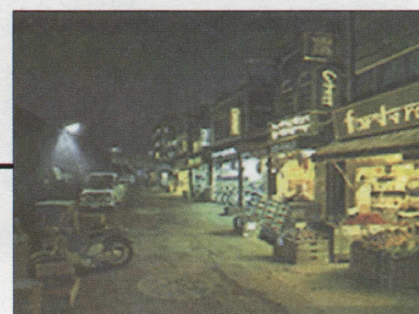
チッタゴン
陸・空軍基地

OCU海防軍総海部所属
インド洋揚陸艦隊旗艦「モント」

ドゥカンティ

OCU救出作戦司令部

ノトゥンクミラ

OCU海防軍総司令部
リミアン駐留基地

ディアラバ

飛躍的に発展する22世

ジェイドメタル=
ライマン社
シドニーオフィス

EC その他

ヨーロッパとアフリカで兵器を製造している企業は全部で7社。数は多いものの会社の規模としては、OCU、USNの企業に比べると小さい。共同体内での使用のほか、OCU、USNの双方に兵器を輸出している。

❶センダー
大型汎用機を製造しているメーカー。

❷トロー
偵察型ヴァンツァーや火器を中心に製造している。

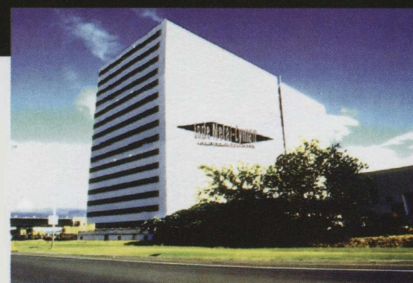
❸シュネッケ
世界で初めてヴァンツァーの実用に成功した企業。

❹ナクソス
オーストリアでヴァンツァーのコンピューターを製造している。

❺バレストロ
イタリアにある企業。ヴァンツァーの会社としては若い。

❻テルアビブエアロスペース
イスラエルの企業。軍用ヘリや車両などを製造している。

❼マセルインダストリィ
南アフリカ、軽量VTOL機を製造しているメーカー。

トロー社パリ第3研究所

OCU

OCUの兵器産業といえば、サカタインダストリィの事件が記憶に新しいことだろう。第2次ハフマン紛争時に政府と強く癒着し、紛争後に問題となった同社は、その後イグチ社に買収され、他の企業と鎬を削っている。

紀の軍事産業

ＯＣＵをはじめ、世界各国における軍事産業は、21世紀突入後より飛躍的な発展を遂げた。左の地図はおもな兵器産業会社の世界分布を示したものである。ＥＣ、ＯＣＵ、ＵＳＮがそれぞれに企業を持つが、各企業は共同体を超え、他の国家や共同体に兵器を輸出している。

USN

USNの兵器メーカーは3社。数こそ少ないものの、超大国だけあって勢いのある企業が多い。いずれの企業も、旧アメリカ合衆国内に集中しているのが興味深いところであり、旧南米、旧カナダの経済事情が推察される。

⑯ファイアーバレー
もとは銃器メーカー。第２次ハフマン紛争後にヴァンツァー製造を開始した。

⑰ウォルター＝ヴォネガット
軍用、民用双方の輸送機を製造している航空機メーカー。

⑱ディアブルアビオニクス
現在、USNで最大の勢力を誇る兵器メーカーである。

ファイアバレー社
サンノゼ工場

⑧イグチ
火器を中心とする兵器を製造していた会社。第２次ハフマン紛争後にサカタインダストリィのヴァンツァー製造部門を買収し、それ以降急成長を遂げた。現在はOCU日本国の兵器メーカーとしてトップの位置にあり、OCU全体からみても強い影響力を持つまでにのし上がった。世界各国に支社を置く。

⑨霧島重工
軍用車両や小型ヘリコプターをおもに製造している日本企業。

⑩ヴィンスジャパン
USNの兵器開発企業、ヴィンス社の日本法人。USNはもとより、OCUにもヴァンツァー用の兵器などを販売している武器メーカー。

⑪必武（ヴィウゥ）
旧韓国の兵器メーカー。航空機、とくにVTOL機の開発にかけて有名。

⑫パペール
東南アジア最大の武器、およびコンピューターのメーカーとして知られる。

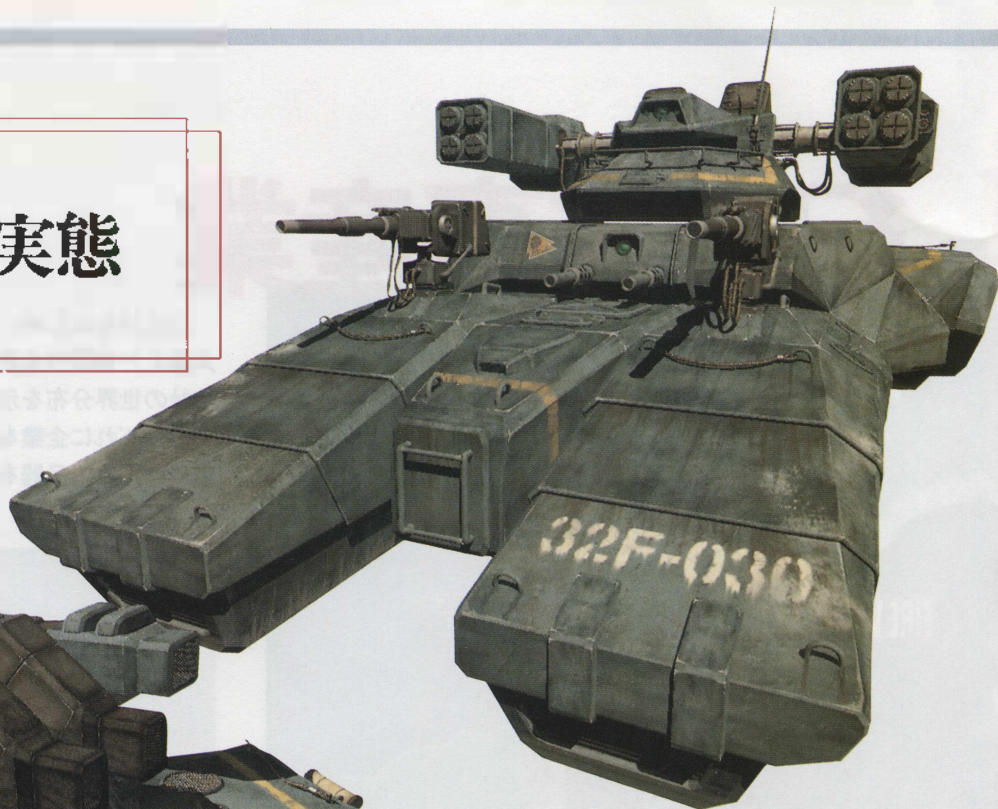
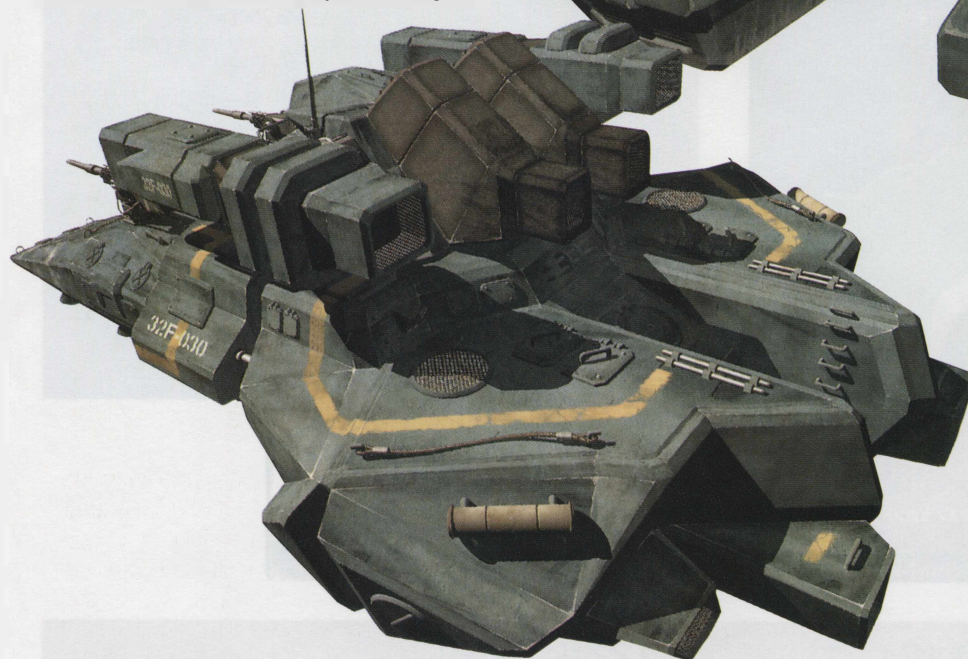
⑬ヴェルダ
民間、軍用の車両を大量に生産しているメーカー。

⑭ジェイドメタル＝ライマン
ジェイドメタル社が、大型機動兵器メーカーであるライマン社を買収して急成長した巨大企業。OCU軍において使用されているヴァンツァーの40パーセントがこの会社の製品である。

⑮レオノーラエンタープライズ
OCNではジェイドメタル＝ライマン社につぐ巨大軍事企業。

イグチ社マニラ支社

兵器産業の実態

近年、企業は軍の依頼を受けて、各共同体が互いに所持していない、新型の兵器開発に力を入れている。その最たるのが、ＯＣＵ軍が2091年に打ち出したグランドガンポート構想である。

グランドガンポート構想

別名地上砲艦構想。砲艦並みの強力な火力で敵機を攻撃できる戦車を作るという構想のもとに、OCU軍が企業に製作を依頼したもの。ここに紹介する機体は、OCUオーストラリアのジェイドメタル＝ライマン社が依頼を受けて開発したGOALTON-b。強力な火力を持つとともに、ジェットホバーの採用により機動力をアップさせせることに成功した。この開発により、OCUはさらなる軍事力増強を遂げることになる。

隠しイベントやパーツや武器を入手せよ！

「フロントミッションセカンド」の世界では、数々の兵器メーカーが鎬を削って最新兵器の開発に取り組んでいる。ゲーム中に登場する兵器も、ほとんどがそれら兵器メーカーが開発・生産したものである。だが、ストーリーを進めていくと、あるイベントを経て隠しパーツや武器を手に入れることがある。そのすべてが兵器メーカーが正規に開発したものではないが、攻撃力や耐久力などでは優れた力を発揮するものが多い。街の人との会話から、隠しパーツや武器の情報を得ることがあるので、街に出たら多くの人と会話しよう。

☗どうやら、ショップやネットワーク以外のところで武器を売っている輩が存在するらしい。

☗一体どんな性能、能力を持ったヴァンツァーなのだろうか？　実戦投入が楽しみだ。

intermission

今回のクーデターを巡る内外メディアの捉えかた

クーデターの首謀者
ヴェン＝マッカーシュ
アロルデシュ軍中佐

新聞報道はクーデター直後、革命軍によって一時的にその活動を停止させられた。しかしやがて自主的に新聞を発行するものたちが現われ、ゲリラ的に新聞が発売されるはこびとなった。そのひとつであるデイリー＝アロルデシュ（写真左）は、「これ以上犠牲者を出さないためには、ＯＣＵ政府と革命軍が一刻も早く会話のテーブルにつく必要がある」と述べている。これに対しアロルデシュ援護派であるHUQ＝FAZLUL（同右）は、革命軍の行動に大きくエールを送る内容の報道を行なっており、「革命軍の勝利は目前であろう」とまで書きたてている。しかし革命軍に賛同する同紙が、なぜ事件当初に革命軍の圧力を受けたのかについては、いまのところまったく触れられていない。

Since 2014

Daily Alordesh

June 25, 2102

Issued By Daily Alordesh Co.Ltd
34980 Muzib St. Kdamba Ward, Dhaka
TEL 12 65489 33
URL:http://

Armored Mob Rules

Text by Bruce Campbell

"They're calm as usual " said General Nallem Bowen, who managed to escape from the middle of breaks-out. They kidnapped VIPs including General Gwanda and Our Prime Minister and many soldiers of OCU army in order to negotiate easier. The leader of the "Revolutional Army", Ven Mackarge proudly released his comment yesterday tells their purpose and justifies their murder (he call it "evil but necessary way). OCU Government Spokesman remains silent, but they're going to send their Agents promptly to Dhaka, according to a reliable source. The situation is so

一方のテレビ局だが、まず事件発生直後、OCU寄りの立場をとるFWOが革命軍に占拠され、その機能を停止した。他局はヴェンの声明文を発表したあとは静止画像を流し続け、臨時ニュースのみ放送する形式をとった。事件発生当初から革命軍の圧力があったことは明白だが、情勢の変化とともに臨時ニュースの頻度も減少し、現在国内放送機能は完全な麻痺状態である。ＯＣＵ諸国のテレビ局は反革命軍のスタンスをとっているが、ＵＳＮ側はＯＣＵの対東南アジア政策を批判する内容となっている。

●頼りの臨時ニュースも、現在はまったくといっていいほど放送されなくなっている。

アロルデシュ国内のおもなテレビ局

アロルデシュ共和国の国営放送。営利目的の放送局ではないため報道番組が中心。OCUに加盟したあとも、国営放送局としてOCU政府や民間放送局とは一線を画し、中立の立場から報道を行なっている。国民の過半数を占めるイスラム教徒のために、コーランを題材にした説法番組を毎日放送している。

OCU加盟後に初めて設立された民間放送局。出資者としてOCUの企業が名を連ねている。娯楽番組も多く放送しているが、いずれもイスラム教の教えに反しないものが厳選されている。ニュースの内容はかなりアロルデシュ軍に肩入れしたものとなっているが、好戦的なものにならないよう留意されている。

OCU政府が企業に呼びかけて設立したテレビ局。アロルデシュの国民がOCUに持つイメージをアップさせるために設立されたが、OCUから国民の感情が遠のいた現在はその目的が果たせなくなり、OCU企業のCMを多く流す局になり下がってしまった。当然ニュースの論調はOCU寄りである。

Character Files

◆アッシュ/ジョイス/エイミア
トマス/ロッキー/ロズウェル
グリフ/リーザ/サユリ
ヴェン/サリバシュ/リラ
◆ヴァンツァーファイル

第2章　キャラクターファイル

CHARACTER FILE 1.
MUDDY OTTERS
OCU M.D.F.S 41th
PROFILE
氏名：アッシュ＝ファルーク
年齢：25歳
所属：OCU海防軍総海部
階級：伍長
勤務地：リミアン駐留基地
国籍：OCUアロルデシュ人民共和国
身長：178cm
体重：75kg
一度はアロルデシュ軍の人間として
訓練を受けた男。
しかし現在はOCUの一員として
アロルデシュ軍と戦っている。
何が彼をそうさせたのか。
彼の過去に何があるのか。
命を賭けてともに戦う同僚でさえも
その素顔を見たものはいない。
友の言葉に対する微笑みさえも
どこか曇って見えるのは気のせいか……。
「俺は……この国に残って
も何もできないさ」

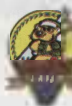
Ash Faruk アッシュ

過去に暗い影を持つ実直な青年兵士

本編の主人公であるアッシュは、アロルデシュ軍の退役軍人である。その彼がOCUの一員として活躍しているあたりに、深い謎が秘められているようだ。仲間との会話の際にも、心からの笑顔を見せることは少ないように思われる。しかし仲間を信頼していないということではない。リミアン駐留基地の戦いにおける言動からも、戦友を大切に思う気持ちがうかがえる。そのあたりは仲間も理解しているようで、同僚からの信頼は厚い。

同僚・エイミア

同僚・ジョイス

➡グリフの言葉に微笑むアッシュ。友との会話時にふと見せる彼の優しい表情が印象的だ。

アッシュをめぐる人間関係

前述のように、仲間との信頼関係は厚く、彼を悪く言う者はない。仕事ぶりもまじめで実直。軍内部で揉めごとを起こすこともなく、評判はすこぶるいい。あまりの勤勉さに、かえって少し遊んだほうがいいのではないかとすすめられるくらいだ。同僚であるエイミアとの仲も、恋愛に発展する兆しはなさそうで、友人のジョイスとグリフが唯一心配している点でもある。

CHARACTER FILE 2.

Joyce S. Whitfield

〝口は災いのもと〞を地でいく女に目がない熱血漢

OCUリミアン駐留基地きっての問題児が、このジョイスであろう。とにかく女性に手が早い。これまでに幾度も女性問題を起こしており、それが原因で上司と喧嘩になったことも。今回のアロルデシュの赴任も女性問題が原因では、との噂もある。その悪評はすべての女性隊員の知るところとなり、現在においては軍内部で彼を相手にする女性は存在しない。しかし根が正直な人間なため、仲間は彼の人間性を認めている。

同僚・アッシュ

➡戦闘時に見せる表情は、ふだんの軽口を叩くジョイスからは想像できないほどクール。彼の一面が垣間見える。

ジョイスをめぐる人間関係

彼のいちばんの友人であるアッシュは、ジョイスの陽気な性格に救われている部分も多いようで、決して彼を悪く言うことはない。一方女性であるエイミアは、彼の悪評どおりの行動にいささか辟易している感もある。だが口で言うほど嫌っているわけではないらしい。問題は多いが、いざ戦闘となると頼りになる存在であることが、ジョイスに対する評価を上げている一要因であろう。

同僚・エイミア

ジョイス

PROFILE

氏名：ジョイス＝S＝ホイットフィールド
年齢：26歳
所属：OCU海防軍総海部
階級：一等総兵
勤務地：リミアン駐留基地
国籍：OCUオーストラリア
身長：180cm
体重：80kg

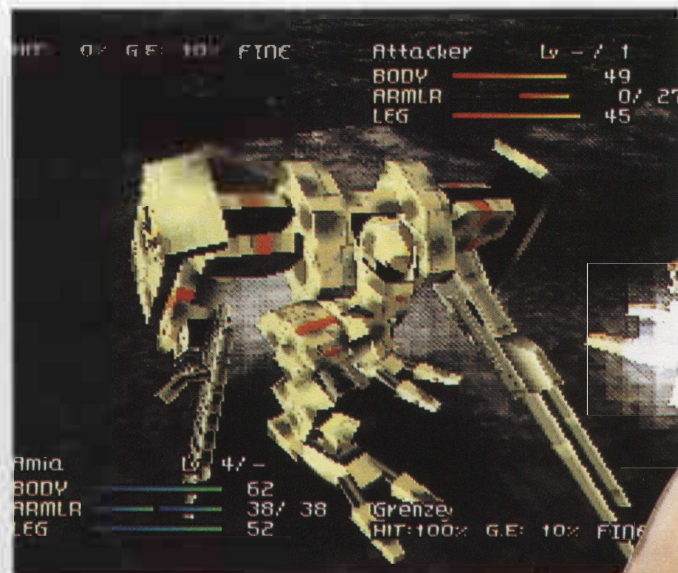
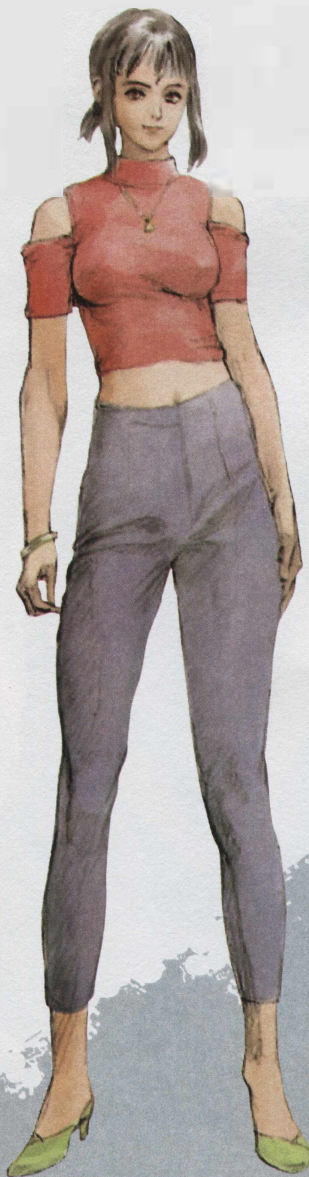
思ったことをすぐに口に出す。
正直に生きているのか、ただ子供なのか。
彼はずっとそうやって生きてきた。
悪い噂を立てられたことも幾たびかある。
けれど彼は気にしない。
わかってくれる友のおかげで救われてきた。
だが彼の本当の心の内側を
理解できる人物に、
彼はまだ巡り会えていない。
そしてその出会いはすぐそこに待っている。

「そう突っかからずに
素直になれよ」

CHARACTER FILE 3.

Amia　McCalum

強気なふりをしているが
じつは人一倍臆病な女性

航空学校出身で、本当はパイロットになりたかったが、試験に落ちたためOCUに入隊した変わり種。辺境の地アロルデシュに赴任を希望したのも、できるだけ危険を避けようという考えからだった。本当は気が小さいのに、無理をしてヴァンツァーのパイロットとして振舞っている。戦闘中に敵から攻撃を受けると、「いやっ！　誰か助けて！」と叫んでしまうあたりに、真の性格がうかがえる。

エイミアをめぐる人間関係

強気な言動が反感を買うこともあるが、少なくとも同僚たちには快く受け入れられている。ただ彼女の臆病な性格を真に理解しているかどうかは疑わしい。どちらかというと、気は強いがしっかりした人物として捉えられることが多いようだ。ジョイスとはしょっちゅう言い争っているが、お互い相手の軍人としての面を認めている。ただし恋愛には発展しないようだ。

←こういうことを言ってしまうわりに、いざ戦闘になると仲間に助けを求めてしまう。なかなかアンバランスな人物。

同僚・アッシュ

同僚・ジョイス

エイミア
PROFILE
氏名：エイミア=マッカラム
年齢：25歳
所属：OCU海防軍総海部
階級：一等総兵
勤務地：リミアン駐留基地
出身地：OCUオーストラリア
身長：165cm
体重：56kg
強気だとか生意気だとか言う奴らは
こっちからごめんだわ。
あたしにはあたしのやりかたがあるのよ。
戦いが怖くないかですって？
そんなの愚問だわ。
あたしだって好きで戦ってるわけじゃない。
でもこうなったらやるしかないでしょ？
大丈夫よ、ひとりじゃないから。
心を許せる仲間がいっしょだから。
……そりゃ不安はあるけどね。
「自分の命はお金じゃ
買えないのよ!!」

CHARACTER FILE 4.

PROFILE

氏名：トマス＝ノーランド
年齢：47歳
所属：OCU陸防軍
階級：大尉
勤務地：ラマンストン駐留基地
国籍：OCUオーストラリア
身長：175cm
体重：85kg

自分よりも年若い部下が
戦争によってつぎつぎと命を落としてゆく。
こんな世の中だから
あくせくしたって何にもならない。
だったら少しでも楽しく過ごせれば
それでいいじゃないか。
彼がそう考えたかどうかは定かではない。
だが彼の陽気さと気楽さが
部下の心を和ませていることは
まぎれもない事実である。

「つれないこと言うなよ
仲間じゃないか」

Thomas Norland トマス

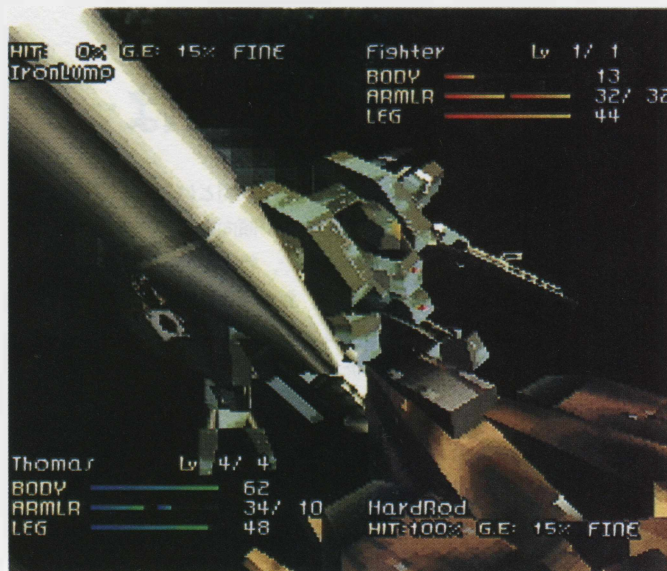
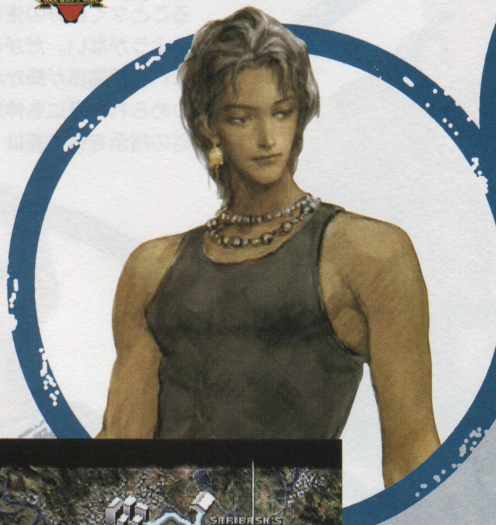
一見穏やかな紳士だが じつは陽気で豪快な上司

OCU陸防軍大尉として、部下の指導や指揮にあたっている。前線で指揮をとるため、アロルデシュ国内のラマンストン駐留基地に所属している。軍隊に対する忠誠心は皆無で、戦績を上げるとか軍のために尽力するということはまるで考えていない。そのため、年齢からするとやや不相応な大尉という階級に納まっている。だが本人はまるで気にしていないようだ。上層部からの評判に反して、部下からの人望はすこぶる厚い。

部下・ロッキー

部下・ロズウェル

➡何かというと「がはは！」と笑う。このあたりからも彼の豪快な性格がうかがえる。

トマス：
俺よりはずっとな！がはは！

トマスをめぐる人間関係

ラマンストン駐留基地での名トリオとして名を馳せている3人。性格的には共通点がないのだが、なぜか気が合うらしく、行動をともにしていることが多い。部下の2名は、重要な局面で頼りになる上司を尊敬しており、多少つまらないジョークを飛ばされても、顔で笑ってじっと耐えているようだ。麗しき師弟愛というやつだろう。

CHARACTER FILE 3.

Rocky Armitage

口数少ない孤高の戦士 瞳に映る戦地の風景は……

OCU陸防軍の軍曹で、トマスの部下。陽気な上司とはまるで正反対の無口さで、何を考えているのかを表に出さない傾向にある。トマスの考えや生きかたには賛同する部分も多いようで、物事を決定する場合にはトマスの意見に同意することがほとんど。あらゆる局面において自我を押し通すことは滅多にない。外見と無口さゆえに女性からの絶大な人気を誇る。オーストラリアと東南アジア系のハーフ。

ロッキーをめぐる人間関係

陽気な上司トマスと、階級がひとつ下の同僚ロズウェル。このお気楽コンビにはさまれて、それにひきずられることなく自分の生きかたを貫く姿勢は、天晴としか言いようがない。だがこの3人にはほかの人間にはわからない信頼関係が築かれているようで、バタリの森に追いつめられた際にも仲間を見捨てることなく、あくまで上司の指示を仰ぐ姿は一種の感動すら覚える。

上司・トマス

➡一事が万事この調子。愛想よくしろとは言わないが、もう少し自分の考えを表に出してもいいのでは……。

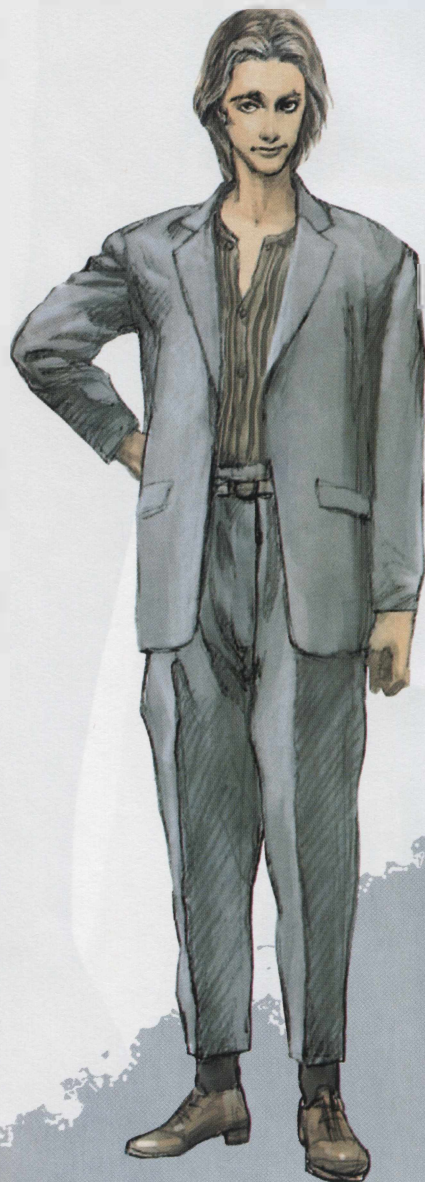
同僚・ロズウェル

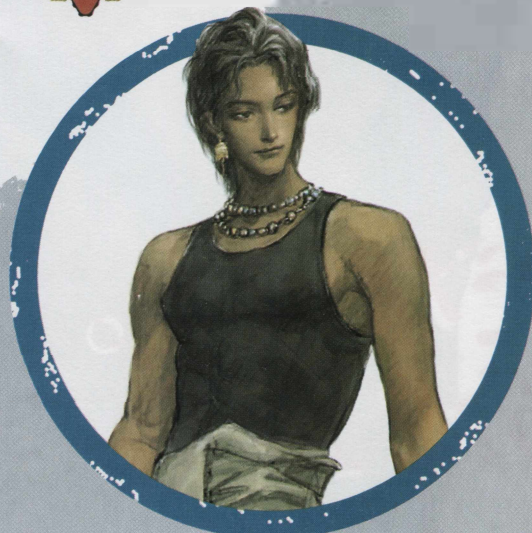
ロッキー
Dull Stags
OCU G.D.F.F 89th
PROFILE
氏名：ロッキー＝アーミテジ
年齢：28歳
所属：OCU陸防軍
階級：軍曹
勤務地：ラマンストン駐留基地
国籍：OCUオーストラリア
身長：190cm
体重：87kg
滅多に口を開かない。
何を考えているのかわからない。
そう言われることが多い。
だが他人にそう言われることには慣れた。
そもそも他人の評価など気にもならない。
俺は俺の信じた道を行く。
それがわかっていれば言葉など邪魔なだけだ。
口に出さなくても伝わっている。
空気でわかる。
それで十分だ。
「万事休すだな……。
どうする親分？」

CHARACTER FILE 6.

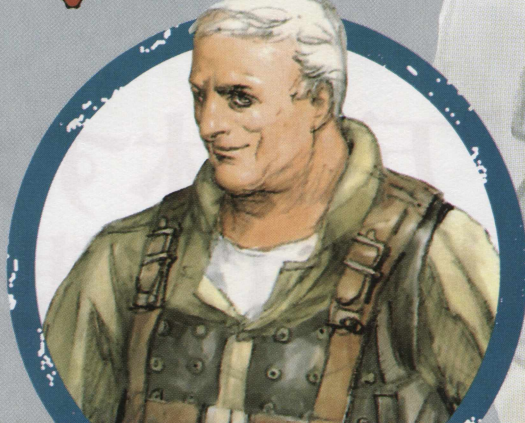
Roswell Tarana

女好きのお調子者だが メカニックの腕はピカいち

OCU陸防軍の一等陸兵。とにかく無類の女好き。その点ではジョイスと話が合うかもしれない。もっともジョイスと違い、必ずしも女性受けするルックスではないため、同じ部隊内の女性には嫌われている。ただし本人にはその自覚がまるでなく、顔に似合わない気障な台詞で、手あたりしだいに口説きまくっている。だが実情は、女性に絶大な人気を誇る同僚ロッキーの引き立て役。もちろん本人は気づいていない。

ロッキーをめぐる人間関係

ただの女好きというだけではなく、軍人としてはもと補給部隊出身だけあって、機械整備の腕前を買われている。ただし要領の悪さが災いしてか、単なる便利屋と化しており、出世とはいまいち縁がなさそうだ。それにしても面倒見のいいトマスはともかく、無口なロッキーと仲がいいのは誰もが理解しかねるところ。このふたりのプライベートな会話を一度聞いてみたいものだ。

↑この話しかたが女性に嫌われる一因であることに、彼はいつ気づくのだろうか。きっと永遠に気づかないんだろうなぁ、こういうタイプのヤツは。

同僚・ロッキー

上司・トマス

ロズウェル
Dull Stags
OCU G.D.F.F 89th
PROFILE
氏名：ロズウェル＝タラーナ
年齢：29歳
所属：OCU陸防軍
階級：一等陸兵
勤務地：ラマンストン駐留基地
国籍：OCU日本国
身長：168cm
体重：62kg
ああ、なんて美しい女性なんだ！
これまで僕はこんな女性に
お目にかかったことがない。
あなたこそ、僕の捜していた天使だ！
……あ、あれ？　どこ行くの？
待ってよ～、どうして逃げるの？
おかしいなあ、僕はただ本心を
伝えただけなのに……。
あ、ちょっとそこ行くお嬢さん！
あなたこそ、僕の捜していた天使だ！
「わたしは美しい女性の
下僕ですから……」

Wanzer File

本編に登場する人々は、ヴァンツァーと呼ばれる機体に乗り込み、敵と戦う。ここでは主要メンバー6人のヴァンツァーを紹介しよう。

OCU 6人のヴァンツァーファイル

No.1

BOUNDER

Ash's Wanzer

主人公アッシュのヴァンツァーは、初期装備ですべてのパーツにゼニスVを使用している。ごく標準的な能力を持つゼニスの搭載により、あらゆる局面でオールマイティな活躍を見せてくれる。武器の初期装備はマシンガンとバズーカ。長所は近距離戦に強いこと、短所は格闘戦に弱いこと。各ヴァンツァーに共通することだが、初期値の高い攻撃方法を活かすような武器を装備させるのが望ましい。ロッドやミサイルの搭載よりも、強いマシンガンやライフルで強化を図るべきであろう。

BOUNDER'S DATA

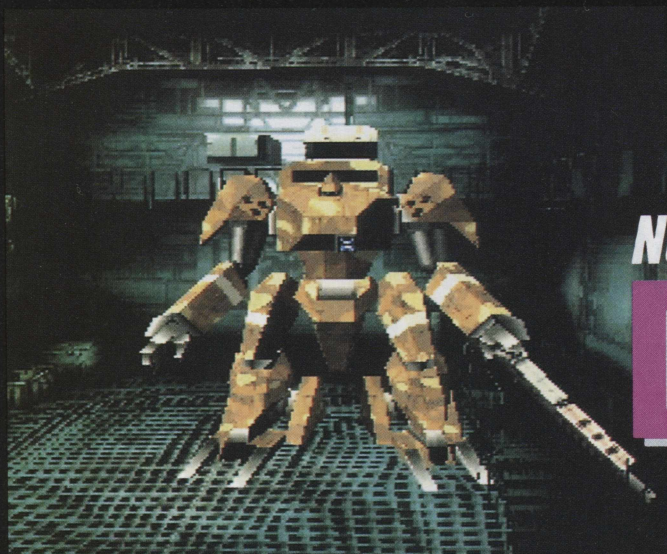
Total	102
Fight	57
Short	118
Long	86
Mv	9
Mob	22
R.C	33
HP	190
W/P	84/108

◆最初に装備しているマシンガン。強い武器が入手できるまでは外さないでおきたい。

◆近距離戦での活躍が期待できる。遠距離戦はそこそこだが、格闘戦は避けたい。

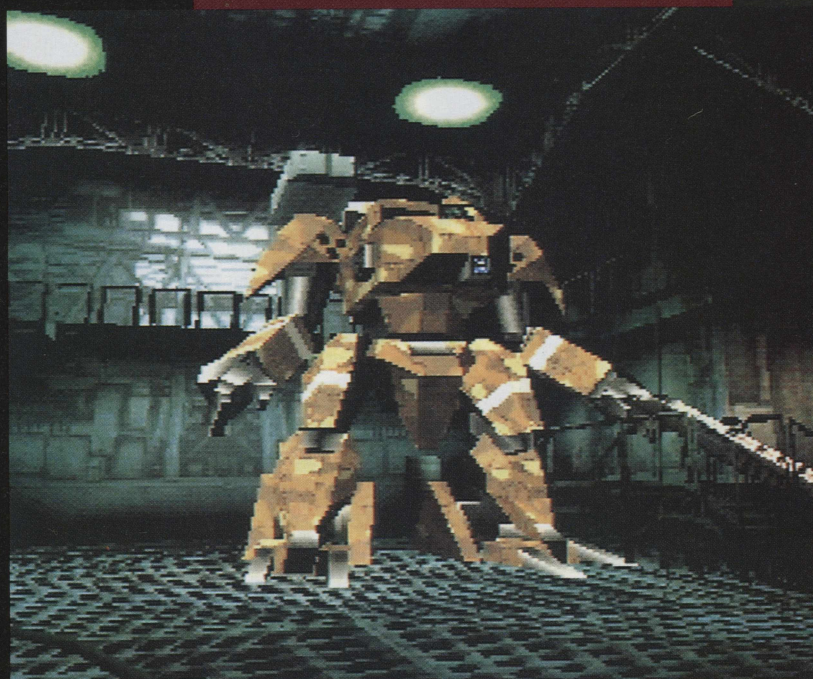
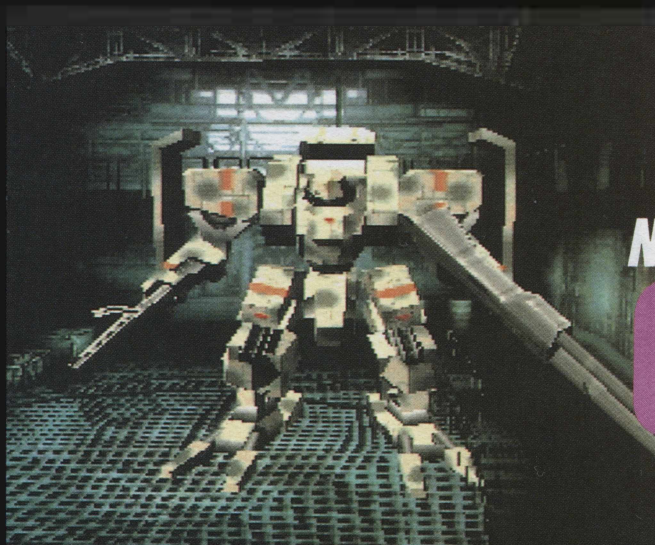
No.2 DUSKMAN

Joyce's Wanzer

ジョイスのヴァンツァーに使用されるパーツはレオノーラ社製のギザ４Ｃ。これによりゼニスよりもやや最大ＨＰの数値が高くなっている。しかし防御力がゼニスよりも低いため、ＨＰ値が高いからといって油断してはならない。ただし機動力が高いため、敵からの攻撃を回避する確率もやや高い。得意な攻撃方法は近距離戦と遠距離戦。格闘戦の２倍近い数値を示し、銃やミサイルによる攻撃に専念させるとよいことがわかる。苦手な格闘戦での参戦は避けたほうが賢明だろう。

➡近距離戦と遠距離戦で能力を発揮する。機動力が高いので、敵からの攻撃には反撃より回避がおすすめ。

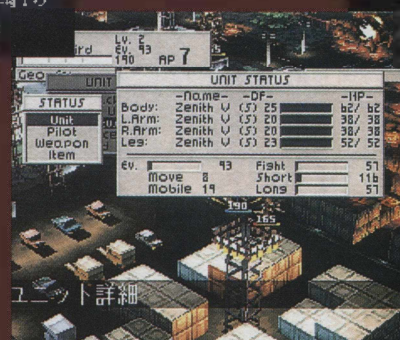
⬇移動力も高いので、バックパックを装備させてアイテムを使い、味方の回復や援護に回るのもいい。

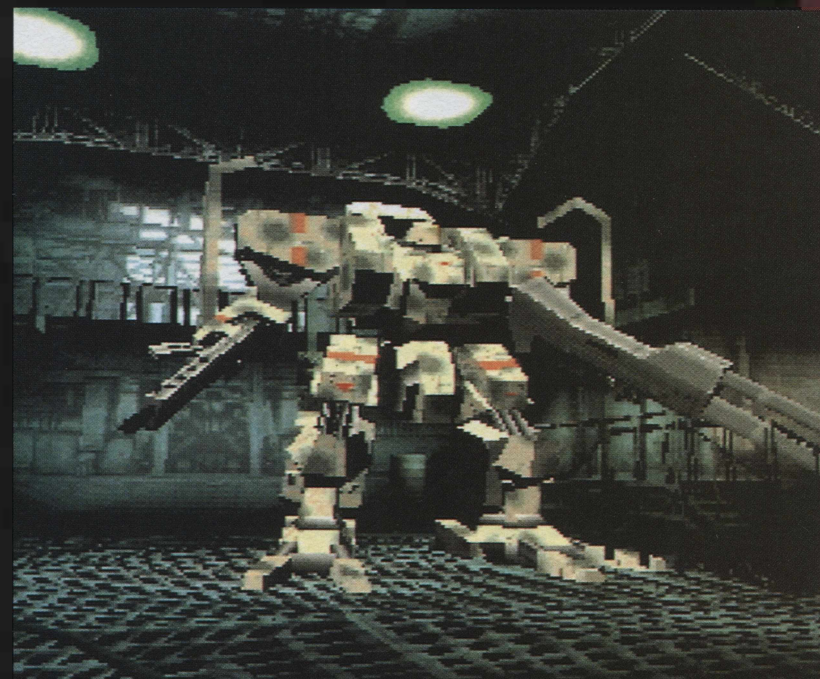
DUSKMAN'S DATA

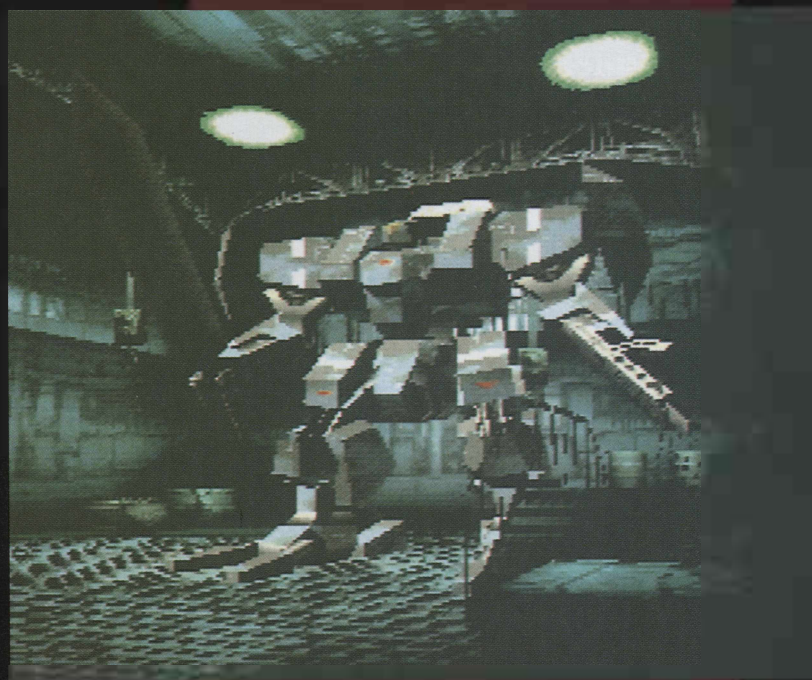
Total	99
Fight	58
Short	107
Long	101
Mv	9
Mob	23
R.C	33
HP	200
W／P	82／107

No.3
CUTEBIRD
Amia's Wanzer

序盤の紅一点、エイミアが搭乗するヴァンツァーは、敵に隣接して攻撃を加える近距離戦を得意とする。離れた場所から攻撃する遠距離戦は不得手なので、対空武器として装備させるなら、ミサイルなどの遠距離攻撃用武器よりもマシンガンのほうが向いている。パーツはアッシュと同じゼニスV。バックパックなどを装備させると機体の総重量が重くなり、ただでさえ低い移動力と機動力がさらに低下することに注意。

◀マシンガンは空中の敵を攻撃できる、唯一の近距離戦用武器　近距離戦か得意なら対空ミサイルよりこれ

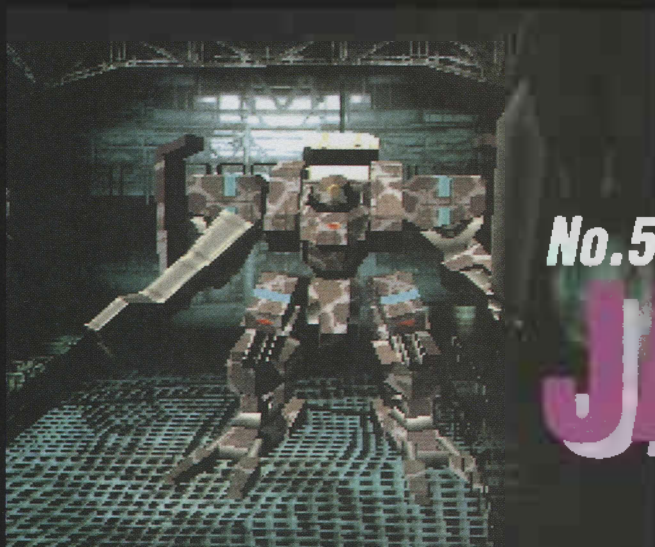
▼機動力か低いので、敵の攻撃を回避する確率か低い集中攻撃の砲火を浴びることはとくに避けたい

CUTEBIRD'S DATA

Total	93
Fight	57
Short	116
Long	57
Mv	8
Mob	19
R.C	33
HP	190
W／P	87／108

No.4 ACEJOKER
Thomas's Wanzer

格闘戦と近距離攻撃を得意とするトマス機。ロッドやナックルなどの武器はこの機体に装備させてこそ、最大限の効果を発揮するというものだ。一方遠距離からの攻撃は苦手。移動力や機動力も低いため、遠くから狙いを定められると弱い。地形効果やスキルなどで補うか、早めに防御力・移動力の高いパーツを装備させるよう心がけたい。

⬆右手にナックル、左手にロッド、そして両肩にはシールド。究極の格闘戦専用ユニットのできあがりだ。

➡移動力が低いため、地形によっては敵への接近に苦労することになる。パーツの装備をよく考えよう。

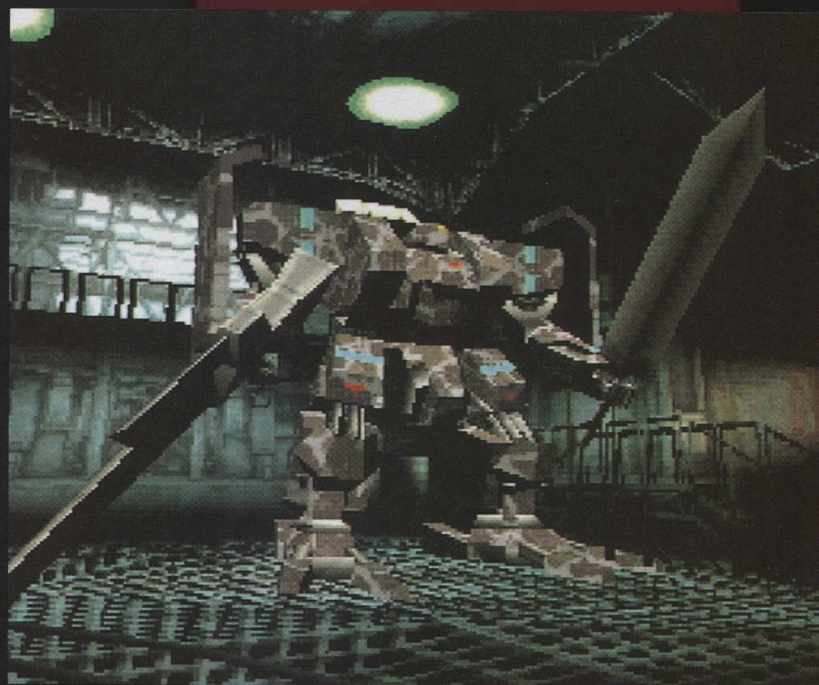
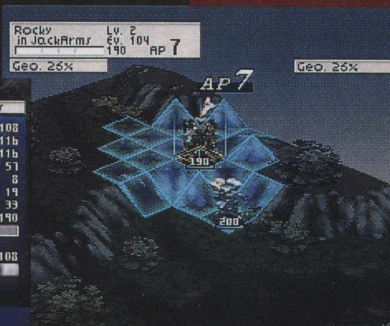
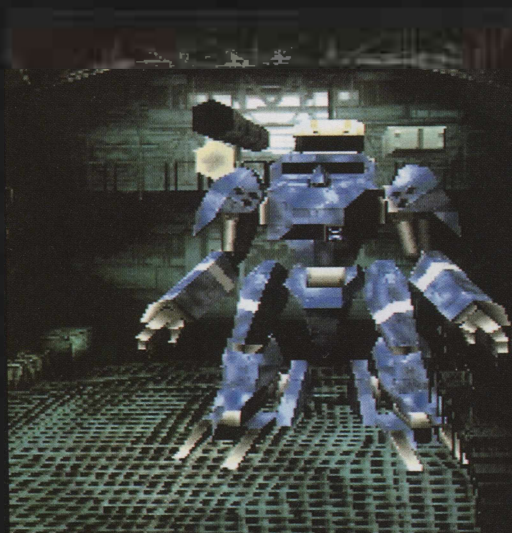
ACEJOKER'S DATA

Total	107
Fight	113
Short	111
Long	57
Mv	8
Mob	19
R.C	33
HP	190
W／P	87／108

No.5 JACKARMS

Rocky's Wanzer

無口な英雄、ロッキーの愛機はトマス機とほぼ同じ性能を持つ。格闘戦と近距離戦に優れていることも、弱点が遠距離戦であることも同じ。序盤に登場するヴァンツァーのうちトマス、ロッキーの機体以外は格闘戦に弱い。このため敵に接近して戦う役目を必然的に担うことになる。最初に装備しているマシンガンを強化すれば、上空から攻撃するヘリなどにも対抗できる。

JACKARMS'S DATA

Total	108
Fight	112
Short	111
Long	57
Mv	8
Mob	19
R.C	33
HP	190
W／P	87／108

➡格闘戦と近距離戦に強いロッキー機。苦手な遠距離攻撃は、仲間の援護などでフォローしてやりたいものだ。

⬅機動力、移動力の低さはトマス機同様、スキルやパーツなどでカバーする。身軽にするのもひとつの手。

No.6 BILANCIA

Roswell's Wanzer

トマス機、ロッキー機と対照的な特徴を持つのがロズウェルのヴァンツァー。遠距離攻撃が得意で格闘戦、近距離戦は苦手。さらに最大ＨＰの数値が高く、移動力や機動力にも優れているのが第２の特徴だ。移動力を活かし、バックパックを装備させて仲間の援護をするなどの役割にも適していると言えるだろう。接近戦に持ち込まれた場合に備え、シールドを装備させておくなどの防御策も忘れずに。

←遠距離攻撃が得意なロズウェル機。よって敵に隣接されると途端に弱くなる。移動場所にはご注意。

↓移動力が高くても、地形に適したレッグを装備していなければ意味がない。セットアップは慎重に。

BILANCIA'S DATA

Total	87
Fight	58
Short	58
Long	104
Mv	9
Mob	20
R.C	33
HP	200
W／P	85／107

CHARACTER FILE 7.

PROFILE

氏名：グリフ=バーナム
年齢：32歳
勤務地：リミアン駐留基地
所属：OCU海防軍総海部
階級：軍曹
国籍：OCUオーストラリア
身長：182cm
体重：106kg

今夜の勤務も長くなりそうだ。
フクオカの家族は元気で
過ごしているだろうか？
遠く離れているけれど
それでも家族には違いない。
今度の休みにはきっと
アッシュをつれて日本へ行こう。
家族の喜ぶ顔が目に浮かぶなあ。

「アッシュは俺の
親友なんだ。頼む！」

Griff Burnam グリフ

よき父でありよき夫 そしてよき同僚

面倒見がよく同僚の評判もいいが、一方で暇さえあれば妻や子供の写真を同僚に見せて回る、家族愛に溢れた父親。OCU日本国の福岡で知り合った日本人の妻と子を実家に残し、ひとり辺境の地アロルデシュに赴任したのも、赴任終了後の昇進を見込んでのこと。ちなみに彼のヴァンツァーの名前はKasumi。言わずとしれた妻の名である。前作の舞台となったハフマン島の出身。

同僚・アッシュ

同僚・ジョイス

同僚・エイミア

グリフをめぐる人間関係

家庭的な性格も含めて、同僚からは慕われている。とくにこのメンバーのなかではいちばんの年長者でもあるため、相談を持ちかけられたり、揉めごとをとりまとめたりする役目を担うことが多い。アッシュとは同僚でもあり親友でもある。彼のきまじめな性格と働きすぎを心配し、ことあるごとに実家へ誘う。アッシュも彼の心遣いを好意的に受けとめているようだ。

PROFILE

氏名：リーザ＝スタンリー
年齢：26歳
所属：OCU陸防軍情報部情報2課
階級：大尉
国籍：OCUオーストラリア
身長：170cm
体重：52kg

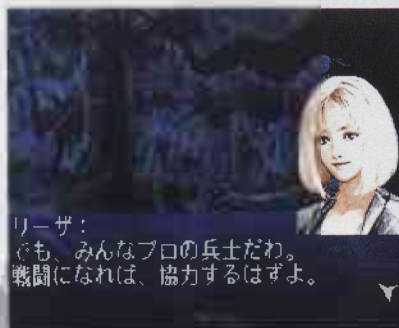
さまざまな場所に潜入し、
さまざまな手段で情報を得る。
それが彼女の任務。
この仕事に就くのが夢だった。
だからつらくはない。
たとえ人から疎まれても
けっして口を開くことはできない。
それが彼女の仕事だから。

「着いたら話があるの。
協力してくれるわね？」

Lisa Stanley

リーザ

重要な情報をその手に握る 冷静沈着な美女

OCU陸防軍の直属の組織である、情報部情報2課に大尉として所属する。士官学校出身のエリートであり、頭脳明晰で冷静、しかも美人。当然上司からの評価は高く、ほかのメンバーとは違う任務を与えられることが多い。エリートではあるがそれを鼻にかけることなく、穏やかな人柄で部下からの信頼も厚い。今回は部下のサユリとともにアロルデシュに派遣されたが、任務の内容は不明。

⬆一見冷たそうに見えるが、その話しぶりからは誠実な人柄がうかがえる。だが情報を漏らせない立場にいるため、時にはわざと冷たい態度をとることも。

G.D.F.I.A. サユリ

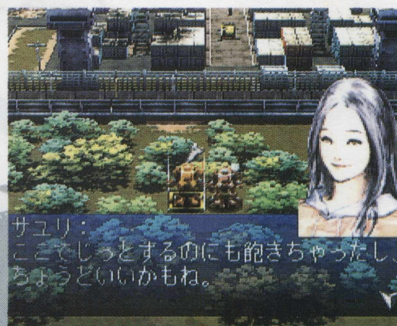
リーザをめぐる人間関係

直属の部下であるサユリとともに行動することが多い。諜報活動という職務上、部隊内のさまざまな情報を握る立場にある。よってほかのOCUメンバーが知らないことを知っており、しかもそれを口にできないため、ほかのメンバーからは煙たがられることもある。だが彼女にとってはそれが仕事なのだ。本編において、アッシュたち主要メンバーとどのように関わるのかはいまだ不明。

Sayuri Mitsuzuka

幼い顔した諜報部員
情報求めて各地を暗躍

子供のような外見だが、れっきとしたOCU陸防軍の情報部員。リーザともに陸軍の諜報活動に暗躍している。もとは歩兵として実戦に参加していたが、その実績をかわれて情報部入りした。遠慮のない性格で、上司であるリーザをはじめ、あらゆる人間を「あんた」呼ばわりし、けっして敬語を使わない。これは少尉という階級とは関係なく、彼女のもって生まれた性格からきているようだ。

サユリ：
ここでじっとするのにも飽きちゃったし、
ちょうどいいかもね。

⬆立派な戦績を持つ彼女であるが、この手の発言は日常茶飯事であるらしい。対応するリーザも手慣れたもの。

サユリをめぐる人間関係

上司であるリーザとは仲がよく、姉と妹のような関係を保っている。リーザの几帳面さとサユリの無鉄砲さはまるで相容れないが、だからこそ惹かれ合うものがあるのだろう。言い出したらきかないサユリを、リーザがなだている感もあるのだが……。ただし諜報活動において、その無鉄砲な性格が重宝する局面もある。リーザの的確な指導が功を奏していると言えるだろう。

サユリ
G.D.F.I.A.
OCU Ground Defence Force Intelligence Agency
PROFILE
氏名：サユリ＝ミツズカ
年齢：21歳
所属：OCU陸防軍情報部情報2課
階級：少尉
国籍：OCU日本国
身長：159cm
体重：45kg
小柄な外見からは想像できない
大胆な発想と無鉄砲な行動。
それが思わぬ戦績を生んだ。
かくして彼女は昇進した。
彼女は本能的に知っている。
細心の注意を払うのも重要。
でも時には大胆な作戦も必要。
そして彼女はまたひとつ
重大な秘密を知る……。
「OCU陸防軍の者よ。
あんた達を救出に来たの」

PROFILE

氏名：ヴェン＝マッカージェ
年齢：26歳
階級：アロルデシュ陸軍中佐
国籍：OCUアロルデシュ人民共和国
身長：178㎝
体重：65kg

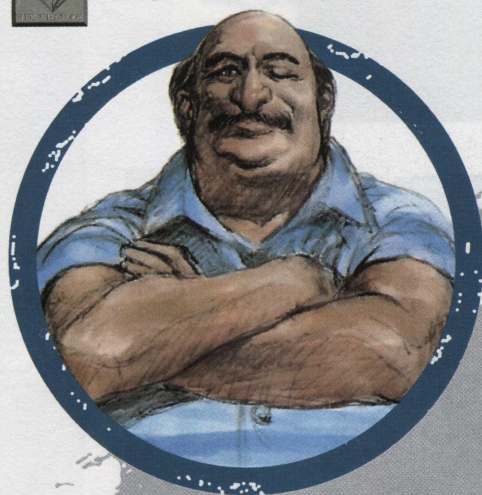
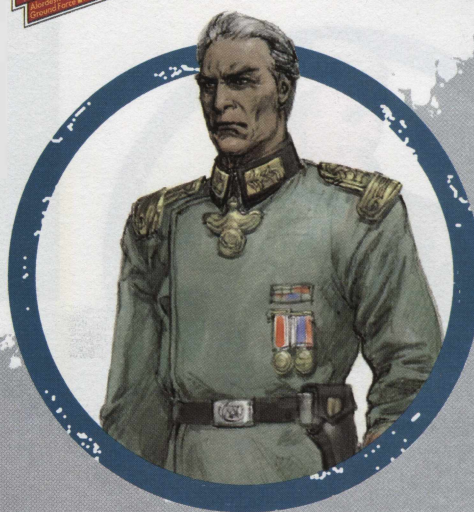
貧しい国に生まれた少年は、その貧しさゆえに父や母や親しい者たちが苦しむさまをどんな思いで見つめてきたのだろう。やがて少年は青年となり、軍人となった。祖国を救いたかった少年は、いまや世界を揺るがす事件の中心人物となった。

「すぐに武装解除しろ! さもないと攻撃を開始する」

Ven Mackarge ヴェン

クーデターを起こした彼の秘められた真意とは?

本編でアッシュたちOCU軍の敵となる、アロルデシュ軍のクーデター犯。その首謀者と目されているのがこの男、ヴェンである。これまで周囲からは誠実で勤勉な男との評判が高く、部隊を統率する能力にも秀でていたため、士官学校出身でないにもかかわらず、24歳の若さで中佐に昇進した。だが幼いころから祖国アロルデシュが貧困にあえぐさまを見てきたため、OCUに対する反感を心の奥にくすぶらせ続けていたのもまた事実である。

グィアンダ

サリバシュ

ヴェンをめぐる人間関係

クーデターに際しヴェンのとった行動は、アロルデシュ軍の最高司令官、グィアンダを人質として拉致監禁するというものだった。軍きってのエリートであるグィアンダを、ヴェンは尊敬していたはずであったが、その上司をなぜ人質にとったのか。そこには深い謎が隠されているようだ。また、武器商人であるサリバシュとは因縁の関係であるらしいが、いずれにせよ序盤ではなかなか素顔の見えてこない人物だ。

Saribash Labra

祖国と娘を心から愛する正義に燃えたマフィアの首領

アロルデシュの首都、ダカ郊外で運送会社を経営する一般市民。だがそれは表の顔で、裏ではOCUから非合法に買い入れた武器や生活物資を販売している密輸商人である。しかし窮迫する祖国を思うあまりの行動であることを考えると、一概に責められるものではない。同じ祖国を愛する男でありながらクーデターを起こしてしまったヴェンのことを、複雑な思いで見守っている。妻に先立たれ、残された娘のリラを溺愛している。

トマス

⬅明朗闊達な性格だが、自分の行動に対しては絶大なる自信を持っており、悪しざまに言われると大声で怒鳴る一面も。

娘・リラ

サリバシュをめぐる人間関係

バーグショミティ（国際的密輸組織の名称）の首領としての顔を持つ彼だが、その根底にあるのは祖国への愛。よって密輸という悪事に手を染めていながらも、自分の行ないはまちがっていないという自信に溢れている。トマスとは既知の仲で、彼らの戦いに物資面で力を貸してくれる。ひとり娘のリラが日に日に亡くなった妻に似てくるため、心中穏やかでない父親としての顔をも持つ。

サリバシュ

PROFILE

氏名：サリバシュ＝ラブラ
年齢：50歳
職業：運送会社バーグ運輸　社長
国籍：OCUアロルデシュ人民共和国
身長：168㎝
体重：98kg

男は愛する祖国を救うために悪事に手を染めた。だが後悔などしていない。これ以上傷つき苦しむ人々が増えずに済むのならばどんな手段でもいとわない。陽気な笑いの影で時折見せる涙をただ娘だけが知っている。

「あのクズ野郎は首都を爆撃したんだぞ!」

CHARACTER FILE 12.

PROFILE

氏名：リラ=ラブラ
年齢：19歳
国籍：OCUアロルデシュ人民共和国
身長：162cm
体重：43kg

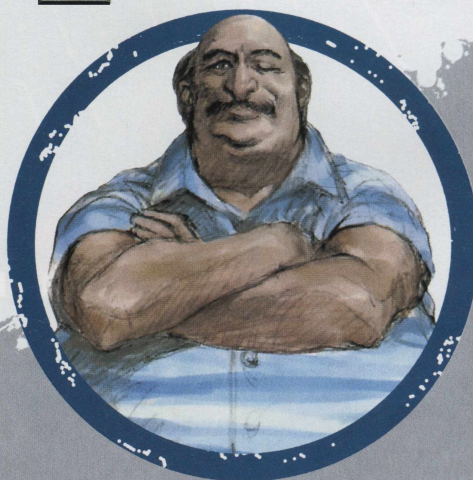
父は少女に愛を注いでくれる。少女は父の支えになれる。けれどそのために自分が苦しんでいることに彼女は気づいていない。ただ、誰かを待っている。この漠然とした不安や苦痛から自分を救ってくれる誰かを……。

「OCUはこの国を救おうとはしてないわ……」

Lira Labra

リラ

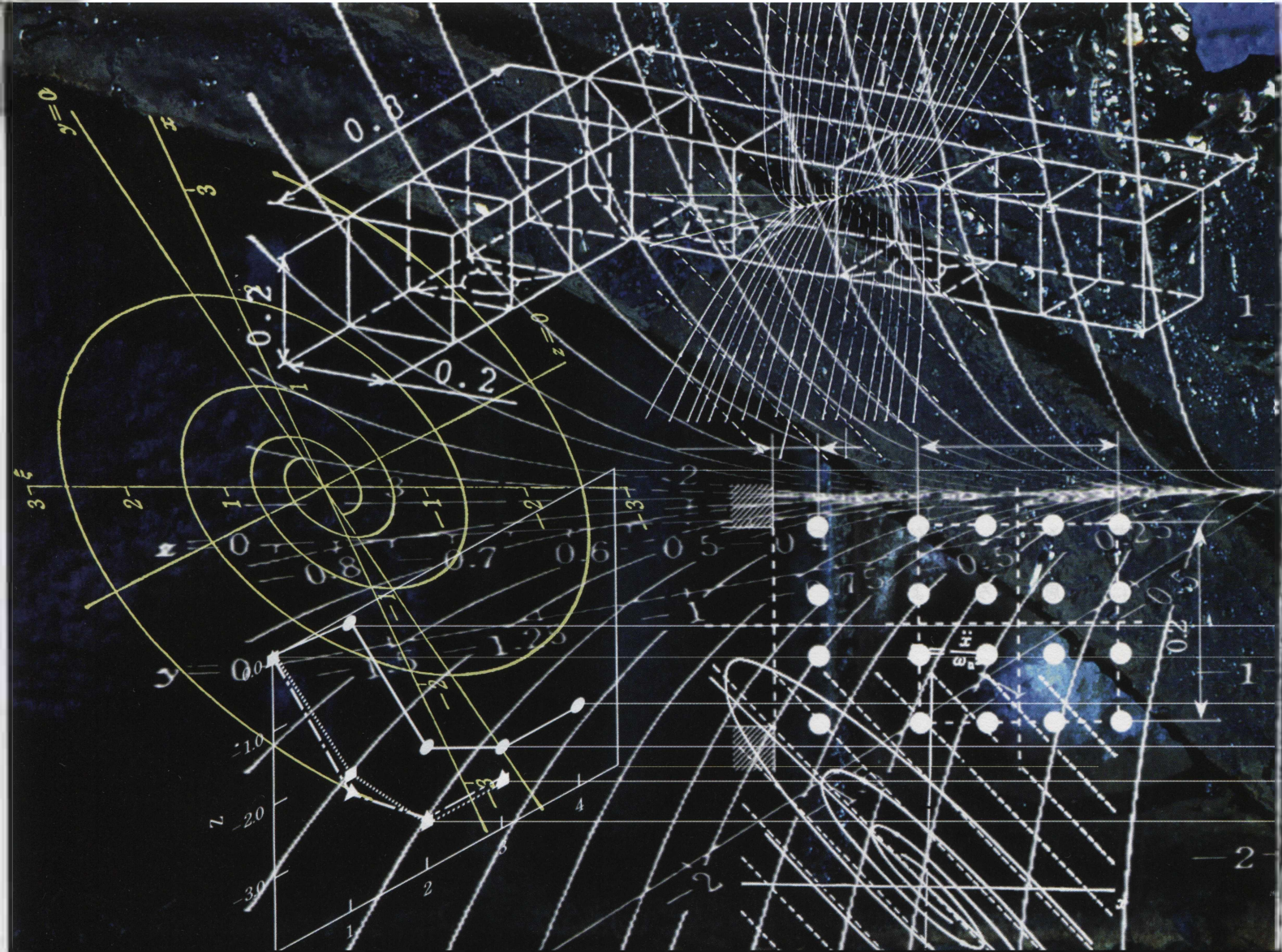
芯に強い思いを秘める
憂いに包まれた美少女

サリバシュのひとり娘。早くに母親を亡くしてからは、男手ひとつで育てられてきた。母親ゆずりの内気で控えめな性格は、父の溺愛によって輪をかけられた感もある。だが一方で、ヴァンツァーの操縦にかけては天才的な腕前を見せるという、両極端な面を併せ持つ。父の祖国への愛情を誰よりも理解しており、彼女自身もまた、貧しい祖国へのOCUの冷たい仕打ちに対し、思うところがあるようだ。

➡言葉は少ないが、そこには彼女の気持ちが溢れている。仲間の無事な帰還を心から喜ぶリラは、一方でいつか必ず、ふたたび見送らなければならないことも知っている。

父親・サリバシュ

ジョイス

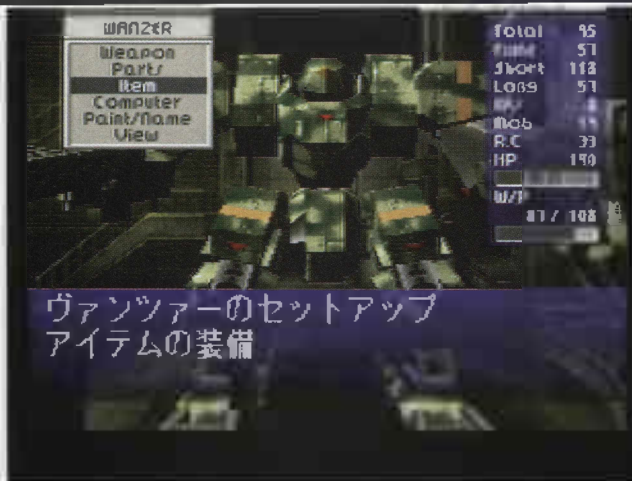
リラをめぐる人間関係

マフィアの首領というつらい立場にある父を、陰から心の支えとして見守ってきた。彼女自身もまた、首領の娘としてつらい思いを味わってきたに違いない。だがそんな感情をけっして表に出すことはない。そんな彼女が唯一本心を打ち明けるのがジョイス。リラの健気な姿は、女性に手慣れたはずのジョイスの心を揺り動かす。本編中希少な恋愛物語に発展する可能性は大きいのだが……？

CHAPTER 3

System Expoundation

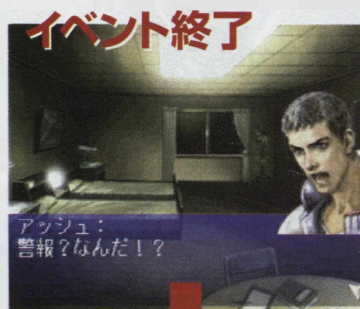
◆セットアップ

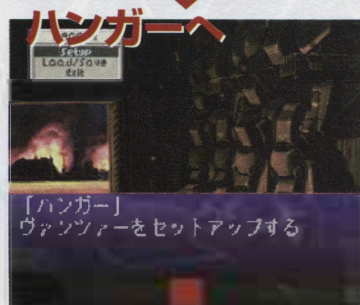
◆戦闘

◆その他

システム詳説ではまず、ヴァンツァーのセットアップについて解説することにしよう。愛機のセットアップに時間をかけるか否かが、戦績を大きく左右することになる。基本的な事項から知っておくと便利な事項までをまとめてみたので、マシンおよびパイロットのセットアップの際に十分役立てていただきたい。

Machine&Pilot Set up

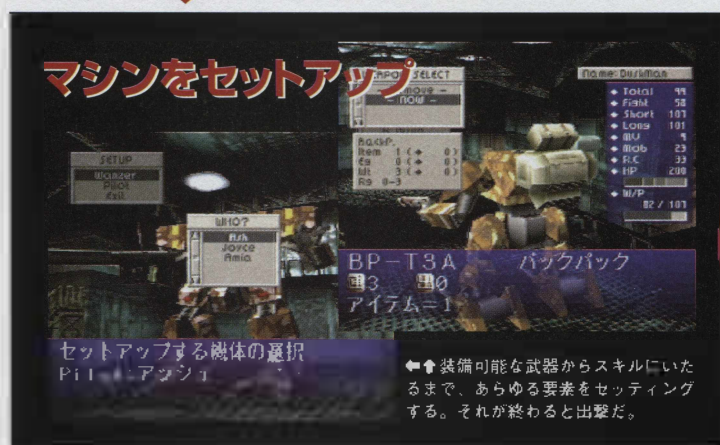
セットアップ

イベント終了

←各ミッションのイベントがひととおり終了すると、セットアップが可能な場所へ移動できるようになる。

ハンガーへ

←ミッション1ではハンガーと呼ばれる格納庫へ移動する。ここでヴァンツァーのセットアップを行なうのだ。

このゲームで戦略と同等、場合によってはそれ以上に重要な役割を担っているのがヴァンツァー、およびパイロットのセットアップである。前作でもセットアップの成否が戦いを大きく左右したが、今回もその重要性は変わらない。ヴァンツァーとパイロットの性質を把握したうえで、機体ごとに適した行動をとらせることが勝利への近道なのである。

この項ではヴァンツァーのセットアップに重点を置いて解説することにする。パイロットのセットアップは後述するスキルのみ可能だが、ヴァンツァーの場合は装備品からスキルに至るまで、さまざまな項目がある。ぜひすべての事項を頭に叩き込んでいただきたい。

マシンをセットアップ

←↑装備可能な武器からスキルにいたるまで、あらゆる要素をセッティングする。それが終わると出撃だ。

戦場へ!!

マシンセットアップ　Machin Set Up

メインセットアップ画面

ここではヴァンツァーをセットアップする際の項目について説明しよう。それぞれの項目についての詳細はつぎのページから解説しているので、ここでは画面の見かたと簡単な説明にとどめておく。セットアップ理解への第一歩だ。

セットアップを選択したのち、ヴァンツァーとパイロットのどちらかを選択するコマンドが出る。ヴァンツァーを選択すると、武器やパーツなど、細かいセットアップ項目のコマンドが出る。これらをそれぞれセットアップすることにより、強い機体ができあがる。

ヴァンツァーの名前の下に表示された数値は、その機体のステータスを示す。

・Total
総合的な経験値を示す。

・Fight、Short、Long
それぞれ格闘戦、近距離戦、遠距離戦の経験値を示す。初期の数値が高いほど、得意な分野であることを示す。

・MV
移動力。その段階で移動できる能力を示す。歩数を示しているわけではない。

・Mob
機動力。移動力と敵の攻撃を回避する能力を左右する。

・R.C.
ランニングコスト。出撃の際にかかるお金。1機ごとに持ち金から引かれる。

・HP
ヒットポイント。体力値。

・W/P
最大積載量に対する現在の総重量を示す。

武器セットアップ画面

現在装備している武器と、セットアップ時に装備可能な武器を示す。下のウインドーには、それぞれの武器に対する詳しい説明が表示されている。

武器の詳しい解説はこのウインドーでも確認できる。左上からそれぞれ武器名と種類、攻撃力、発射回数などの数値を表わしている。

メインセットアップ画面表示時に"Weapon"を選択すると、上の画面になる。この画面で武器を選択、装備することが可能になる。

コンピューターセットアップ画面

選択したコンピューターの攻撃における能力。数値は機種により変化。

左のコマンドを詳しく表わしたもの。それぞれ接近戦、近距離離戦、遠距離戦、COMスキル（後述）の数値を示す。

コンピューターには数種類のモードが存在する。そのモードを示す。

コンピューターに関する詳細はここに表示される。左上から機種名、モード、格闘戦の能力値、近距離戦の能力値、遠距離戦の能力値、COMスキルを表示する。

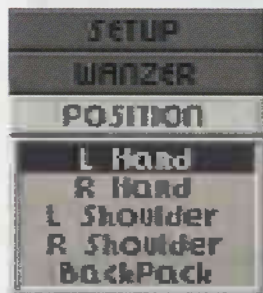
ヴァンツァーに搭載するコンピューターをセットアップする際に、画面上に表示されるコマンドについての説明を記しておく。

セットアップの項目のうち、その種類がもっとも多岐にわたるのがこの武器だ。装備する場所によって分類され、さらに攻撃可能な範囲によっても分類される。衝撃や炎熱などの属性を含めると、さらに細かい分類が可能になる。それぞれの分類について、順を追って説明していこう。

ちなみに武器のうち、マシンガンやミサイルなどの銃には弾数制限がある。装備された弾を使い果たしてしまったら、新たに弾を充填しなければ使用することができない。弾の補充については67ページで説明している。銃以外の武器については補充の必要がないので、装備していれば腕が破壊されない限り使えなくなるということはない。

武器の種類

下の画面は、武器セットアップ時に表示されるコマンド。上から手、肩、バックパックの順に項目が並んでいる。各項目につき、それぞれ1種類ずつ武器またはバックパックを装備することが可能だ。

だがひとつ注意することがある。言わずとしれた総重量だ。両手両肩に武器を装備させ、バックパックにアイテムを詰め込んだ場合、かなりの重量になる。その結果移動力や機動力が低下し、移動や敵の攻撃回避に支障をきたす。その点には十分な注意が必要である。

⬅武器選択時に、画面左上に表示されるコマンド。これらすべてに武器を装備させるのではなく、装備可能な武器と各ヴァンツァーの適性を考えよう。

1 手に装備する武器

もっとも一般的な武器。格闘戦専用武器と近距離戦専用武器に大別できる。格闘戦専用武器とは直接敵の機体を殴る武器、近距離戦専用武器とはひらたく言えば銃である。どちらの場合も敵に隣接して戦闘することになるため、機動力が低いと敵に近づくのに時間がかかりロスが生じる。機体はあくまでも軽く。

⬅似たような銃であっても、武器によって攻撃方法も回数も特性もすべて違う。戦況に応じて使い分けられれば言うことなしだ。

2 肩に装備する武器

肩の上に載せて使用する武器。敵機に隣接して攻撃する近距離戦用武器から、離れた場所から敵を攻撃できる遠距離戦専用武器まで、攻撃範囲は広い。だが遠距離攻撃の場合、AP（アクティブポイント。78ページより記載）を多く消費するため、それのみの装備で出撃した場合は行動が制限されるはめになる。

⬅手に装備する武器に、さらに攻撃範囲の違いという要素が加わった武器。これにより、さらなる使い分けの楽しみが増えた

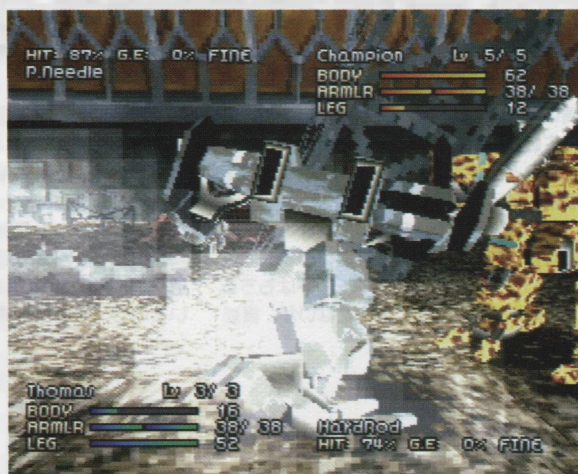
3 バックパック

アイテムを入れて背中に背負うリュックのようなもの。入れられるアイテムの数はバックパックによって違うが、通常は1個から2個程度である。たくさん入れればそれだけ重くなるため移動力が低下し、行動が制限されることになる。利便性をとるか移動力をとるか、状況に応じて選択しなければならない。

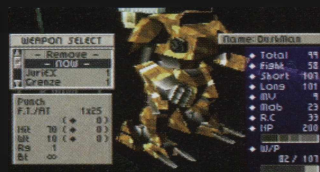
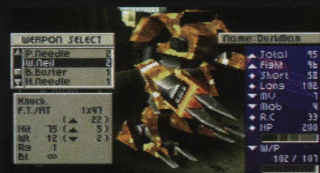
⬅形も重さも、入れられるアイテムの数も違うため、ひとつ買っただけでは満足できないはず。状況に応じて数種類を使い分けよう。

1 手に装備する武器

手に装備する武器は大きくふたつに分類される。いずれの場合も武器の射程が短く、敵に隣接して攻撃しなければダメージを与えることができない。

ヴァンツァーはそれぞれ得意な攻撃方法が決まっているため、近距離攻撃と格闘戦が得意な機種である場合は、迷わず片方に1種類ずつ装備させることをお勧めしたい。なぜなら、後述するＡＰの関係により、近距離戦用の銃だけを装備していても、敵を攻撃できない場合があるためだ。ただし格闘戦が不得手な場合は無理に装備させる必要はない。むしろ武器を近距離戦用の銃ひとつだけに絞り、機動力と移動力を上げて身軽にするほうがいい。もう片方の手が素手であれば、パンチにより格闘戦が可能となるからだ。

格闘戦専用武器

装備可能な武器にはナックルとロッドの2種類がある。武器をなにも装備しない、いわゆる素手の状態での攻撃がパンチである。敵に隣接して直接破壊するため、1回の攻撃によって与えられるダメージ量はすべての攻撃のなかでも最大を誇る。だが欠点も存在する。その欠点については戦闘編を参照していただきたい。

●パンチ

←武器内蔵のアームを装備していない限り、素手はこの状態になる。

●ナックル

←長い金属製の爪。鋭い切り口で、硬い金属を切り裂くことができる。

●ロッド

←棒状の武器で、振り回すことにより敵の機体を破壊する。

近距離戦専用武器

いわゆる銃器。いずれもショップなどで購入できるが、品物によってはパーツのアーム（腕）に内蔵されているものもある。この場合はアームをセッティングすることによって、自動的にその銃が使える状態になる。ただしこの場合も弾を充填しなければならないのは通常の銃の場合と同じ。また、それぞれの銃に適した弾を使用する必要がある。ライフルにマシンガン用の弾は充填することができない。このあたりはいたって常識的に設定されている。

●マシンガン

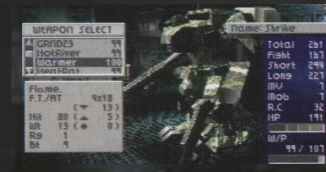
↑小さな弾を連続して発射することにより、各パーツに少量ずつダメージを与える。

●ショットガン

↑1回あたりの攻撃力は低いが、攻撃回数がもっとも多い分散型の武器。

●ライフル

↑1回の攻撃で敵に大きなダメージを与えることができる、一撃必殺型の銃。

●火炎放射器

↑その名のとおり、炎を発射して熱によるダメージを与える武器。

2 肩に装備する武器

肩に装備する武器は、近距離から遠距離まで広範囲にわたっての攻撃が可能。機体の移動力と機動力を考慮に入れ、どの武器を装備させるかを決定しよう。

ちなみにここでは紹介していないが、肩に装備できるものがもうひとつある。それは盾（シールド）である。シールドはもちろん攻撃に使用することはできないが、後述する盾防御という要素により、敵の攻撃をまったく受け付けなくなるという利点を持っている。近距離戦専用の機体の両肩に装備させるもよし、片方の肩に武器を、もう片方の肩にシールドを装備させるもよし。場合に応じて臨機応変に装備させたい。なお、盾防御については75ページで説明しているので、そちらを参照のこと。

遠距離戦専用武器

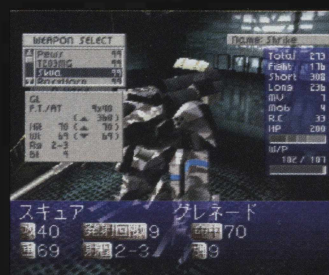
肩に装備できる武器の大きな特徴が、この遠距離戦専用武器だ。離れた場所から敵を攻撃できるうえ、反撃も喰らわない。使いようによってはもっとも便利な武器といえる。ただし、いかなる武器にも欠点はある。敵に囲まれてしまうと使用不可能な状態になるため、近距離戦または接近戦用の武器と併用して装備させておくことを薦めたい。

●ミサイル

↑対空ミサイルと対地ミサイルの2種類があるので、装備する際には注意すること。

●ロケット

↑ミサイルと同じく、対地ロケットは飛行ユニットには無効なので注意。

●グレネード

↑ミサイルやロケットに比べると、射程がやや短くなっている。

近～中距離戦専用武器

肩に装備する武器にもマシンガンがある。手に装備する場合と同様、敵に隣接しなければ攻撃できない。攻撃回数の多さが利点の武器だ。一方のキャノンは、隣接した場所からも1スクエア離れた場所からも攻撃できるため、敵に隣接している味方のさらに後方から援護攻撃する、という使いかたができる。

●マシンガン

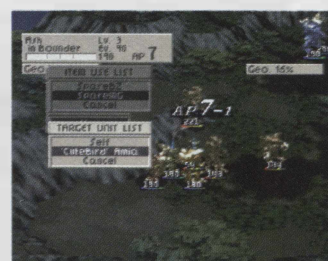
↑手に装備するマシンガンと同様の性質を持つ。

●キャノン

↑状況に応じて使い分けることができる便利な武器。

3 バックパック

アイテムを入れて背負うもので、武器というよりは特殊装備品。装備する場合はアイテムを含めた重量に注意したい。入れるアイテムの性質に応じて使用方法が変わる。アイテムの種類と使いかたについては67ページ、および89ページを参照のこと。

↑ヴァンツァーがこれを背負って戦う姿を想像すると、なかなか微笑ましい。

↑回復アイテムは自分や味方、攻撃アイテムは敵に使用する。

武器の属性とパーツの耐久

武器には属性を持つものがある。属性は下の3種類に分けられるが、ふたつの属性を同時に併せ持つ武器も存在する。一方、各パーツには特定の属性に耐えうる力、すなわち耐性を持つものがある。耐性については75ページで解説している。武器の属性とパーツの耐性を事前に知っておけば、敵に大ダメージを与えたり、敵から受けるダメージを最小限に抑えたりできる。

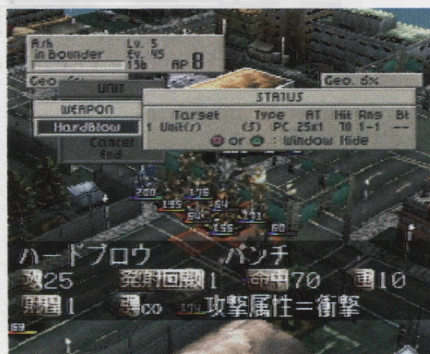
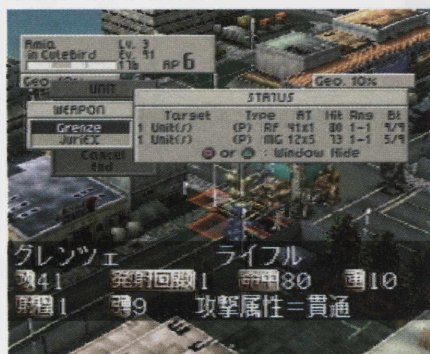
貫通

⬇一般的な銃がこのタイプに属する。敵の機体を貫き破壊し、機能を停止させる。

衝撃

⬇ロッドやパンチなど打撃系の武器がこのタイプに属する。敵をぶん殴って攻撃する。

炎熱

⬇火炎放射器に代表される炎熱系武器。熱によって敵機にダメージを与える。

武器とパーツの相性

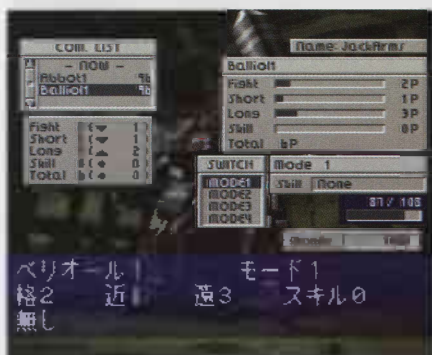
武器とパーツには、属性と耐性以外に、相性というものが存在する。これは武器の種類によって細かく決められていて、どの兵器、またはどのパーツに対して攻撃が有効かを表わしたものである。相性はステータス画面に表示されないため、常時確認することはできない。唯一相性を知ることができるのがショップ。武器購入の際の画面に、相性が表示されている。

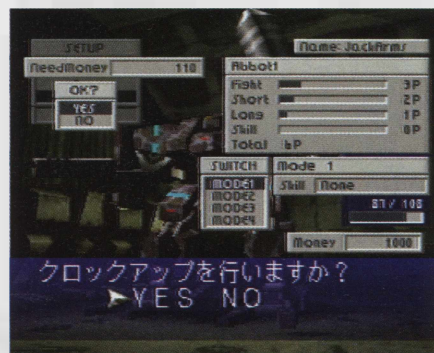
この欄にその武器の各兵器に対する相性が表示されている。◎は最良、以下○、△と相性が悪化。×は最悪、ーは攻撃対象にならないことを示している。項目の説明は以下のとおり。
・左ー…上からヴァンツァー、大型機動兵器、装甲車両、車両。
・右ー…上から砲台、支援ポッド、ヘリコプター、ヘリ以外の航空機。

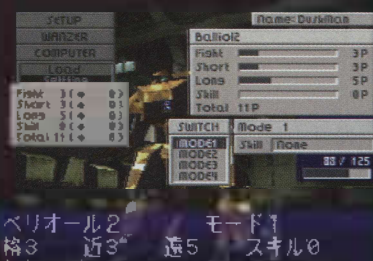
武器の属性と特性を把握し敵のパーツの属性に応じて使い分けるのが勝利のカギ!!

武器やパーツと同程度の重要性を持つのが、コンピューターのセットアップだ。どの機種を搭載するかによって機体の性能は大きく違ってくるし、同じ機種を搭載する場合でもモードによって、またレベルによって能力に差が生じる。ここではコンピューターのセットアップの際に重要なポイントとなる事項をまとめてみた。

コンピューターの搭載/調整

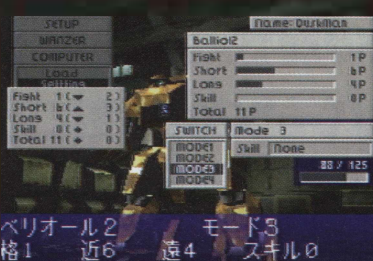
ショップで購入したコンピューターを搭載したり、最初から持っているコンピューターを調整するためのコマンド。単に搭載しただけではコンピューターをセットアップしたとは言えない。ヴァンツァーやパイロットの能力を活かせるように、コンピューターを調整することが重要だ。では具体的に、ジョイスの機体とベリオールというコンピューターを例に見てみよう。

⬆最初に装備しているコンピューターはレベルも低く、スキルも持たない。これをどんどん強くしていくのだ。

⬇ショップで購入しながらセットアップすると、同時にクロックアップもできて便利だ。

コンピュータモード設定の例

モード① 遠距離攻撃重視

⬅コンピューターにはそれぞれモードがあり、どの能力に優れているかの設定が少しずつ違う。ベリオール１の場合、モード１では遠距離攻撃の数値が高くなっている。

モード② 格闘重視

⬅モード２は格闘戦の数値が高いため、もともと格闘戦を得意とするヴァンツァーの場合、さらに能力が向上する。もちろん弱点を補う手段としても利用できる。

モード③ 近距離重視

⬅モード３は近距離戦重視タイプに設定されている。近距離戦を得意とするジョイス機の場合、このモードに設定することで近距離戦のエキスパートを目指すことが可能

モード④ その他

⬅数値は低めだが、最初からCOMスキルを所持している。スキルの有無や種類はコンピューターの機種によってさまざま。すべて同様の設定というわけではないので注意。

クロックアップについて

購入したコンピューターのレベルを、お金を支払って上げてもらうシステム。お金さえ払えば一気に最高レベルまで上げることも可能。レベルが上がれば当然攻撃力も高くなる。同じ機種の同じモードでも、能力値は格段に上昇するのだ。だがレベルが高くなるたびに支払う金額も増えるので、一度に最高レベルまで上げるのはまず不可能。

ショップで購入

⬆購入したコンピューターをクロックアップしたい場合、"Clockup" のコマンドを選択する。

お金を払って

⬆クロックアップするためにはさらにお金が必要。買ったからといってタダでサービスしてはくれない。

クロックアップ!!

⬆ベリオール1がベリオール2に名を変え、能力値も一気にアップした。武器やパーツを買い換えるばかりが能じゃないのだ。

COMスキル(コンピュータスキル)について

⬅COMスキルを発動させたい場合は、セットアップ時にスキルを所持しているモードを選んでおくことが前提となる。

➡所持しているスキルの内容は、画面の下に表示される。ここを見れば、どんな能力であるかがだいたいわかる。

スキルとは能力のこと。ここではコンピューターが固有に持つスキルについて説明する。最初にスキルを持たない機種でも、クロックアップなどによってスキルを持つことが可能になる。スキルを持っていれば、機体が自動的に反応し、100パーセントの確率で能力を発揮してくれる。ただしセットアップ時にスキルのあるモードに設定しておかなければ、せっかく覚えていても能力を発揮できない。右におもなCOMスキルの種類を示してみた。詳しい内容についてはデータリストに掲載しているので、そちらを参照のこと。

COMスキルの例

MOVE PLUS	移動力+1
SDP SYSTEM	10以下のダメージが0に
SHOCK ABSORB	スタン状態回避
SATELLITE	敵の地形効果0に
AUTO REPAIR	パーツのHP回復
AUTO SIGHT	消費APが減る
LEARNING SYSTEM	経験値が倍になる

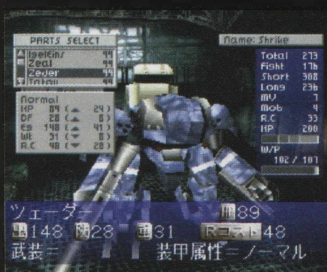
自分の機体の性能を上げるためには、機体の各部分のセットアップにも気を配らなければならない。ここでは各パーツの種類と、セットアップの際の留意点について説明しよう。パーツは胴体と左右の腕、そして脚の3種類に分けることができる。このうち胴体については、パーツを変えることによって性能が段に変わるというわけではない。後述する耐性や防御力の面で多少変化が生じる程度だ。だが腕と脚については、機体の性能そのものを変える要素となる。とくに戦闘に突入した際に移動力が大きく低下してしまった場合、脚に問題があることも考えられる。地形に適した脚をセットアップすることが重要である。

Body(胴体)

機体の耐性、および防御力や機動力などの数値に影響を与える。まれに武器を内蔵しているパーツもあるが、多くの場合攻撃能力に対して影響を与えることはない。高性能のものほど価格やランニングコストが増え、負担が大きくなる。闇雲に高いものを買うのではなく、使い分けることが大切だ。

●ゼニス

⬅もっとも汎用的なパーツ。すべての面において標準的な能力を持つ。

➡安価で軽量タイプだが、防御力にやや難がある。機動力の低さも見過ごせない。

Larms/Rarms(腕)

アームの大きな特徴は、多くの場合において武器を内蔵していること。パンチ系のものが多いが、マシンガンやキャノンなどの銃器系の武器を内蔵していることもある。近距離や格闘など、機体が得意とする内蔵武器を持つパーツを装備させることが重要なのは言うまでもない。

●102式甲 強陣

⬅HPと防御力の高さが魅力。反面、価格とランニングコストの高さは否めない。

●ギザ

➡これも比較的初期に入手可能なパーツ。HPの高さがうれしいところだ。

Legs(脚)

パーツのなかでも、レッグのセットアップにはとくに留意してもらいたい。どの脚を装着させるかによって、移動力が大きく変化するからだ。一般的に、2本脚のレッグは移動力が大きく、脚のないレッグは移動力が低い。そのかわり特殊な場所の走行に力を発揮する。戦ってみて移動がつらいと思ったら、レッグのパーツを変えてみよう。

●スタブライン

⬆ホバータイプのレッグ。水面を得意とするが、凹凸のある地形での使用は不適。

●ウォーラス

⬆2足歩行により、高い機動力を誇る。段差などにも影響を受けず移動できる。

マシンセットアップ④

アイテム

Items

アイテムには大きく分けて、回復アイテム、弾倉、戦術アイテムの3 種類がある。いずれもバックパックに入れて持ち運び、戦闘時にのみ使用することが可能だ。ただしアイテムをたくさん持たせると機体が重くなり、移動力や機動力に影響を及ぼす。必要最低限のアイテムを持ち運ぶことは大切だが、便利だからと何でもかんでも持ち歩くことは避けたい。

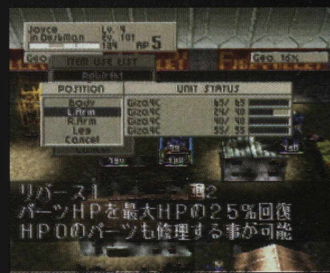
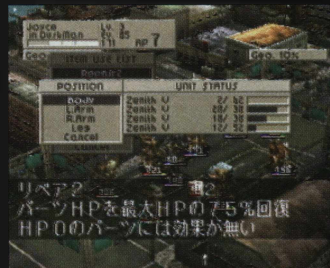
また、戦術アイテム以外のアイテムは使いたい対象に隣接しなければ使用することができない。このため、移動力の低いヴァンツァーに持たせてもあまり意味がない。機体の能力を考えて、持たせるヴァンツァーを決めたいものだ。

回復アイテム

戦いによって減少したHPの回復や、損傷したパーツの修復に使用する。使いきりタイプなので、一度使ったらなくなってしまう。同じ名称のアイテムでも、回復できる数値が違うものが存在する。当然たくさん回復できるものほど高価である。

⬆使いたい味方に隣接し、対象を選んで使用する。自分に使う場合は"Self"を選ぶ。

⬆移動でAPを大量に消費してしまうと、アイテムを持っていても使えなくなるので注意。

●リペア

⬅敵の攻撃により減少した各パーツのHPを回復する。回復したいパーツにカーソルを合わせて使用する。

●リバース

⬅リペアはHPが0のパーツには使用できないが、これを使えば損傷したパーツを回復させられる。

弾倉

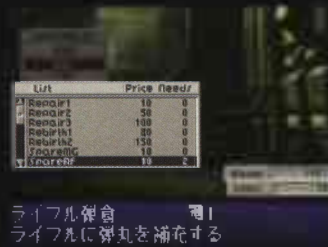
近距離、遠距離を問わず銃器系の武器は弾丸を消費する。最初に入っていた弾丸を使いきったら、充填しなければ使うことができない。弾倉を持っていれば戦闘中に弾丸を充填できる。ただし使う武器の系統によって弾倉が決まっているので注意。

⬆マシンガンを装備している味方に隣接し、マシンガンの弾倉を使用する。

⬇味方が持っている武器が違う系統の武器である場合は使用できない。

●マシンガン用

⬅最初から持っていることが多い銃なので、まずはこれから購入。

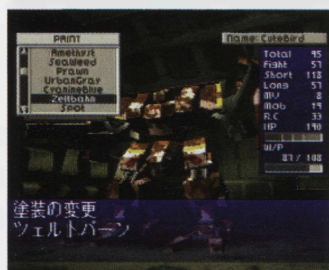
●ライフル用

⬅どの弾倉も数は必ず9個と決まっている。価格も一定。

戦術アイテム

戦闘中に敵に対して使用するのがこの戦術アイテム。おもに地面に仕掛け、敵をひっかけてステータス異常にする役割を持つ。詳しくは89ページを参照のこと。

⬇ショップでの購入の際に装備することも可能だ。

機体の性能とは直接関係ないが、愛機の外見にこだわりたい人は着目すべき項目。セットアップのたびに機体の色や名前が変えられるので、キャラクターに思い入れのある名前を付けてプレーする人は、ぜひ機体の名前も変えてみてほしい。また、機体の色は全部で30種類以上用意されている。最初の色で遊ぶのもけっこうだが、やはり好きな色にこだわってみたいものだ。

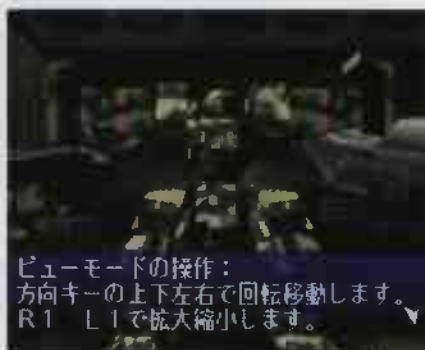
●ツェルトバーン

●ウォームグレイ

●マラカイト

●ネイビーブルー

●味方全員を同じ色にする

⬆味方の色を全部同じ色にするというのはなかなか便利。小さいヴァンツァーも、これならひと目で敵味方の区別がつけられる。ちょっと変化に欠けるけど。

セットアップした機体の外見をチェックするのに使用するコマンド。カッコいいヴァンツァーを作り、カッコいいバトル画面が見たいならば、やはり細かい部分にまでこだわる必要があるだろう。そのためにこのコマンドを活用していただきたい。

⬅コマンド選択のたびに操作方法を教えてくれる。なかなか親切。でもそんなに複雑なわけじゃないんだけどね。

➡両手の武器のバランスなど、細かい部分にこだわってセットアップするのも楽しい。でも機能をおろそかにしないでね。

パイロットのセットアップ　Pilot Setup

セットアップのもうひとつの重要な要素、それがパイロットのセットアップである。ただしこの画面で可能なのはスキルの装備だけ。ステータスを変えたり、得意分野を変更したりすることはできない。あくまでも自分が覚えた能力のなかから使いたいものを選ぶことしかできないのだ。

現在装備しているスキルを示す。何も装備できない場合は何も表示されない。

パイロットがこれまでに得た経験値を示す。レベルが高いほどその攻撃が得意ということになる。

現段階で覚えているスキルの数を示す。ここに示されたスキルの詳細は、装備スキル選択時に画面右側に一覧で表示される。

パイロット固有の能力値。上のふたつが近距離戦、3つめが遠距離戦、いちばん下が格闘戦の能力に影響を与える項目となっている。

スキルの装備について

スキルにはCOMスキルのほかに、バトルスキルとオーナースキルがある。詳しくは戦闘編、スキルの項（82ページ）で説明するが、かんたんに言うとパイロットが戦闘によって覚えた能力のことをさす。当然最初は何も覚えていない。スキルはこのパイロットステータス画面で装備しておけば、戦闘時に自動的に発動する。

スキルを選択・装備

⬆覚えたスキルは画面右に表示されるので、使いたいスキルを左上の欄に移動させる。

戦闘時に…

⬆バトルスキルは戦闘時にのみ発動する能力。移動の際には関係しない。

発動!!

⬆スキル発動時には、画面上にスキル名が表示される。ちなみに発動しない場合も多々ある。

マシンのセットアップが終了したら、いよいよ実戦開始。このゲームには独自のシステムがふたつある。スキルとAPだ。それらを中心とする戦闘のシステムについて、ここで詳しく解説していこう。セットアップの章を読んでもピンとこなかったことが、この章を読めばきっと理解できるはずだ。

How To The Battle

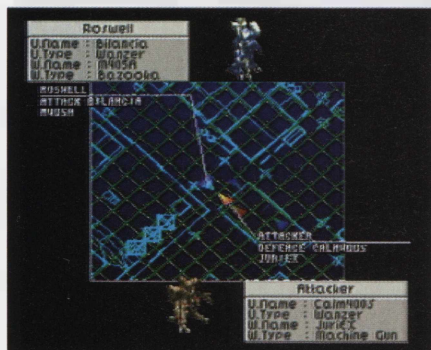
戦闘

まずは戦闘の流れについてざっと説明しよう。左の写真のような戦闘画面でヴァンツァーを移動させる。遠距離攻撃が可能な場合や、敵に隣接している場合は攻撃の選択も可能だ。そして攻撃を選べばバトル画面になり、敵にダメージを与えられる。戦闘が終了すると、攻撃手段に応じた経験値を得ることができる。経験値がたまってレベルが上がると、その攻撃手段がますます強力になっていくわけだ。

次ページより戦闘画面とバトル画面、そして戦闘中に確認できるステータス画面の見かたについて説明する。焦らずお読みいただきたい。

移動・行動

⬆この画面上でヴァンツァーを任意の場所に動かし、取らせたい行動を決定する。攻撃やアイテム使用の場合はターゲットとなる敵や味方の選択も行なう。

ターゲット表示

⬆選択が終了するとターゲット表示画面に切り替わる。赤い三角が敵、青が味方だ。さらに攻撃対象となる敵と行動する味方のデータが引き出し罫で表示される。

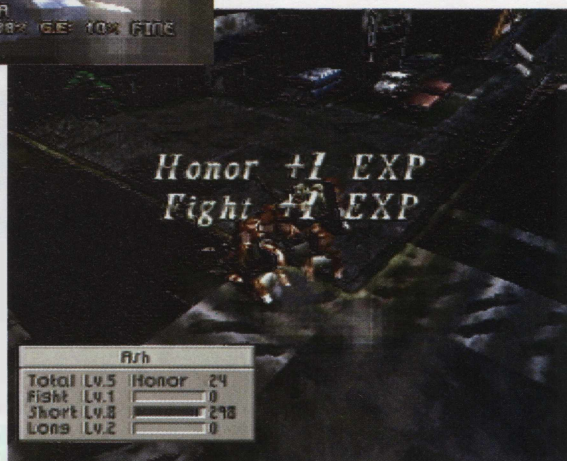
戦闘開始！！

⬅これがバトル画面。味方が移動して攻撃するまでと、敵が移動して反撃、または回避するまでのようすが再現される。

➡戦闘が終わると、その行動によって得た経験値が表示される。場合によってはスキルを獲得することもある。

経験値（スキル）獲得

戦闘画面の見かた① 通常画面

移動や行動を決定する画面。この画面でヴァンツァーを動かすことができる。行動を決定してしまうまでは、いったん移動場所を決めてもキャンセルすることができるので、消費するAPの値などを確認しつつヴァンツァーを動かすことができる。いったん行動を決めたらキャンセルは不可。

英文字はキャラクター名とヴァンツァー名、その下のバーはHPとダメージ量を示す。右の数字は上からレベル、機体の強さ、HPを示している。大きい数字はAP（アクティブポイント）を示す。

Geoとは地形効果。現在地の地形効果が何パーセントであるかを示している。

ヴァンツァーの下のバーと数字は、各機のHPを示している。青いバーが味方機、赤いバーが敵機であることを示している。

移動したい場所、つまりカーソルを合わせた場所の地形効果が何パーセントであるかを示している。

その機体のアクティブポイントを示している。8-3などと表示された場合、移動や行動により3ポイント消費することを示している。

青く光っているマス目（スクエアと呼ぶ）は移動可能な範囲を示している。地形や障害物の有無によって、同一の機体でも範囲が変わる。

通常画面の際の操作方法

通常画面の際に、コントローラーの各ボタンを押すことによって、画面表示を切り替えることができる。下がその方法である。ちなみにここには掲載していないが、LボタンとRボタンを使うことにより、斜め見下ろし型の画面を通常の見下ろし型画面に変えられる。斜めだとどうしてもカーソルが動かしづらいという人は、カーソルを操作する場合にこのボタンを使用してみるといい。

○ボタン・×ボタン

↑移動や行動などのコマンドを出す画面と、移動範囲を示す画面を切り替えることができる。切り替えは何度でも自由に行なえる。

□ボタン

↑カーソルをフリーの状態にする。このあと敵にカーソルを合わせると、敵のステータスと移動範囲を確認することができる。

△ボタン

↑HPを表示する赤と青のバーを表示したり消したりする。移動の際に見づらければ消し、確認する際にはまた表示させればよい。

戦闘画面の見かた②　攻撃・反撃画面

敵を攻撃したり、敵からの攻撃を受ける画面をバトル画面と呼ぶ。この画面上に表示される項目は、一瞬で現われたり消えたりするため、何が表示されているのかわからない人も多いと思われる。だが意外に重要な情報が表示されているので、目をこらしてよく見てほしい。慣れれば楽勝だ。

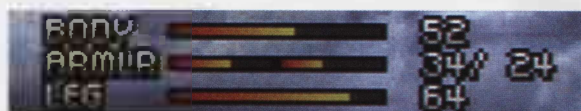
画面の上部に表示されているのが敵のデータ、下部が味方のデータ。表示されている内容はどちらも同じである。

AP値を示す。右の数字が最大AP値、左の数字が現在のAP値。左の数字はバトルが進むにつれて少しずつ減っていく。

最大HPに対する現在のHPを示したHPゲージ。これについては下の文参照のこと。

下に表示されているのが味方の数値。敵からの攻撃を受けた場合は、青いバーの減り具合に注意すること。

発動しているスキルを示している。何も出なければ発動しなかったことになる。

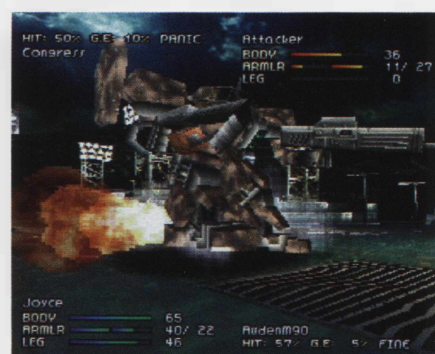
HPゲージについて

左のバーはHPゲージを拡大したもの。HPは各パーツごとに決まっており、それぞれのパーツのHPの合計が、機体のHPとなるわけだ。HPがすべて0になると当然のことながら行動不能となってしまうが、パーツごとのHPがそれぞれ0になってしまった場合にも、その後の戦いに支障をきたす結果となる。各パーツのHPが0になるとどんな結果を招くのか、知っておこう。

BODYが0になると

⬆ボディを破壊されると戦闘不可能な状態になる。たとえ残りのパーツのHPが無事でもダメなのだ。

ARMが0になると

⬆腕が使いものにならなくなり、装備している武器が使えなくなる。パンチによる攻撃もできない。

LEGが0になると

⬆移動力が極端に低下し、1回の移動で1スクエアのみしか移動できなくなってしまう。

戦闘画面の見かた③ ――ステータス画面

戦闘の際の通常画面で、移動や行動などのコマンドのなかにステータスのコマンドがある。これは戦闘中に味方の情報を確認することができるコマンドだ。これにより誰が何の武器を持っているとか、どのアイテムを持っているなどの確認が可能。戦闘時に確認できるステータスには、下の4つの項目がある。このうちアイテムについては何を何個持っているか確認できるだけなので、ここでは割愛する。それ以外の3つの項目について、それぞれ説明しよう。

ユニットのステータス

●上段……装備しているパーツについての情報を示している。Nameの欄はパーツの名称、DFの欄はパーツの属性と防御力を示す。右端のバーは、各パーツごとのHPの減り具合を示す。
●下段左……機体の情報を示す。Evとは機体の総合的な評価を絶対値で表したもの。覚えたスキルやレベルによって評価が上がっていく。Moveは移動力。本来移動可能な能力を示すが、装備するパーツや機体の重量などにより、実際の移動力は変化する。いちばん下のMobileは機動力、つまりす速さ。移動力と敵の攻撃に対する回避率に影響を与える。これも機体の総重量などによって変化する。
●下段右……攻撃方法ごとの攻撃力を示している

パイロットのステータス

アッシュやジョイスなど、パイロット個人の能力を表わす。項目の説明は以下のとおり。
●Honor……戦闘後に得るオーナーポイントを貯めることにより、星の数が増えていく。星を3つ以上獲得することでオーナースキルという、パイロット固有のスキルを得ることがある。
●ActPoint……アクティブポイント（AP）の数値を示す。右が最大値、左が現在の値である。
●Level……行動によって経験値を得ることにより、どれだけレベルが上がったかを示す。レベルが高いほど得意な分野であることを表わしている。
●EXP……行動によって得た経験値。
●Talent……パイロット固有の能力。
●Skill……現時点で装備しているスキルを示す。装備していなければ発動することはない。

装備武器のステータス

●Body以下……武器を装備しているパーツを示す。ちなみに手の場合、Armと表示されていれば内蔵武器であることを、Gripならば手に装備している武器であることを示す。
●Name……武器の名称。
●Type……( ) 内の英文字は属性を示す。Pは貫通、Sは衝撃、Fは炎熱を示している。FSと表示されている場合は、炎熱と衝撃の両方の属性を持つことを示している。隣のPC、BZなどはパンチ、バズーカなど武器の種類を示す。
●AT……攻撃力を示す。25×1ならば、25のダメージを与えうる攻撃を1回行なうことを示している。
●Hit……命中率。
●Rng……射程。1-1ならば射程は1。4-5ならば射程は4から5で、それ以外の範囲には届かないことを示している。
●Bt……弾丸。左が総数、右が残りの弾数を示す。
●Back……持っているアイテムを示す。

戦闘ガイド(1)

攻撃

Attack

攻撃は敵を直接殴る格闘戦、至近距離から銃などでダメージを与える近距離戦、離れた場所から攻撃する遠距離戦の3つに大別できる。装備する武器によって攻撃方法が変わるのはすでに説明したとおりだ。戦闘においては、これらの攻撃をうまく各ヴァンツァーに振り分けることが重要なカギとなる。いくら便利でも、遠距離戦が得意なヴァンツァーばかり出撃させれば負けは目に見えている。

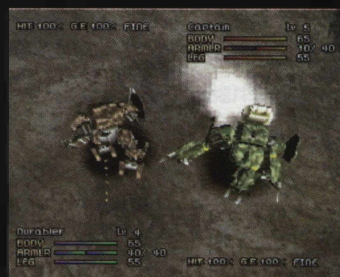
また、特定の攻撃が特定の敵に威力を発揮する法則や、一定の攻撃が通用しない敵がいることを知っておかないと、強い武器を装備しても絶対に勝てない。

格闘戦

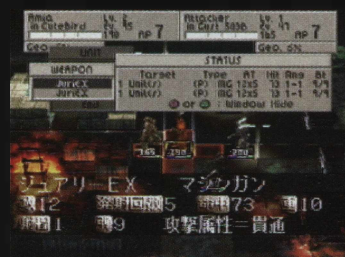
一撃必殺の破壊技

すべての攻撃手段のなかで、一度に敵に与えられるダメージがもっとも大きい攻撃手段。そのぶん回避される危険性も高い。だが格闘戦の最大のメリットは、敵に囲まれて武器が使えなくなっても格闘戦のみ可能であるということだ。武器が使えなくなる理由については、78ページからの項で説明する。ただし、敵が近距離戦を選択した場合、たとえ味方のターンであっても、最初に敵の攻撃を受けてしまうという大きな欠点がある。

⬆射程は短いが、弾数制限がないので使い放題なのが魅力。属性はすべて衝撃。

⬇バトル画面がカッコいいのも魅力のひとつ。敵を叩きのめすさまは快感だ。

近距離戦

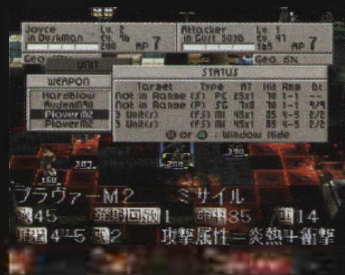
先手必勝

もっともオーソドックスな攻撃方法。各ヴァンツァーの能力をみても、近距離戦の数値が高めに設定されているものが多い。武器の種類も多く、敵が格闘戦を選んだ場合は先制攻撃できる利点も見逃せない。欠点もあるにはあるが、ほかのふたつにくらべると、さほど致命的な欠点というわけでもない。よほど近距離攻撃が苦手な機でない限り、片手には近距離戦用の武器を持たせておくことを勧めたい。

⬆最初から装備している機体が多く、価格も比較的安価で入手しやすい武器だ。

⬇敵をじわじわと攻撃する武器や、一度に大ダメージを与える武器など種類はさまざま。

遠距離戦

安全な攻撃方法

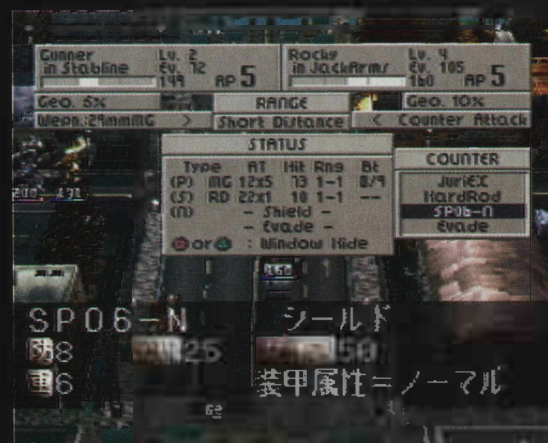
上のふたつが敵から必ず反撃を受けてしまうのに対し、この攻撃は反撃を受けることなく敵にダメージを与えることができる。敵に接近する必要がないため、移動力が低くても離れた場所から攻撃できるのは、たいへん便利。だが致命的な欠陥がある。AP(78ページ参照)を大量に消費してしまうため、ちょっと移動すると攻撃できなくなる。また敵に囲まれるどころか、最初のうちは接近されただけでも攻撃できなくなる。

⬆射程範囲が広いため、場合によっては最初のターンから敵を攻撃することも可能。

⬇離れた場所からの攻撃であるため、バトル画面も味方から敵へと切り替わる。

攻撃に対する防衛手段

敵を攻撃する際に、武器の属性とパーツの耐性を考える必要があることはすでに説明した。ここではパーツの耐性についてもう一度おさらいしておこう。また、ただ反撃したり回避するのではなく、シールドを使って防御すれば、敵の攻撃をまったく受けずにすむことも可能だ。ここでは敵からの攻撃を受ける際に知っておきたいことをまとめてみた。

盾による防御

肩にシールドを装備している場合のみ、敵からの攻撃を受ける際に、コマンド内に"防御"の項目が出る。これを選択すると、敵の攻撃によるダメージをまったく受け付けないことがある。これを盾防御といい、盾の大きさによって発生する確率が決まっている。一般的に、面積の大きいシールドほど、盾防御が成功する確率は高い。大きさはシールドのサイズという項目を見ればわかるので、盾防御を狙う際にはなるべく大きいサイズのシールドを購入するといい。また、シールドの性能を調べると、"出現率"という項目が存在する。これは盾防御が発生する確率を示した数字だ。これはあくまでも目安なので、必ずこの確率で起こるというわけではないが、やはりこの数値が低いよりは高いシールドを選んだほうが、盾防御が成功する確率は上がる。

←シールドの場合は防御力や重さ、装甲属性だけでなく、出現率やサイズを確かめて購入する必要がある。

パーツの耐性

各パーツを調べると、装甲属性という項目を発見できる。これが敵の炎熱、貫通などの属性に対する耐性を表わすものだ。ノーマルならばとくに耐性はない。敵の炎熱攻撃に苦労させられたり、強力な貫通武器に手こずらされているならば、もう一度セットアップし直すのが賢明だ。

●耐炎熱

←火炎放射器に代表される、炎熱の属性を持つ武器に対し、優れた耐性を示す。

●耐衝撃

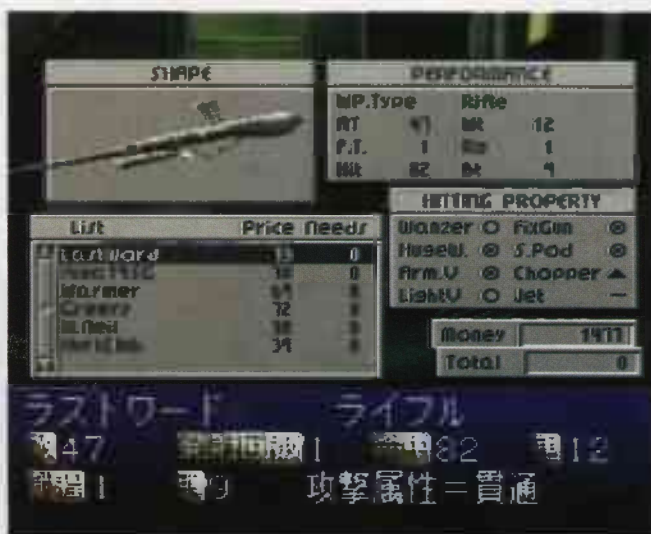
←格闘戦専用のロッドやパンチによるダメージを軽減できる。

●耐貫通

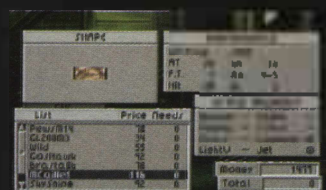
←マシンガンなどの銃器系に多くみられる、貫通の属性に対する耐性が高い。

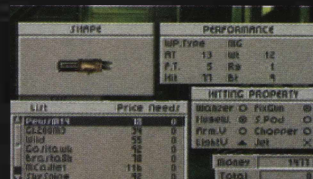
ユニット・パーツ別有効な攻撃手段

63ページでも触れたが、このゲーム中に登場する武器にはそれぞれ得意な分野、苦手な分野がある。同じ近距離戦用の武器でも、種類によって大ダメージを与えられる対象が違うのだ。攻撃したはずなのにバトル画面で何も起こらない場合、それは攻撃が通用しなかったのだと考えていい。

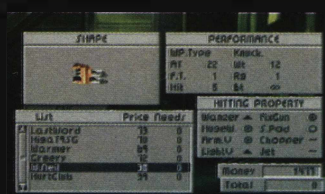
これをより顕著に示したものが飛行ユニットである。飛行ユニットに対する攻撃は、有効なものとまるで通用しないものがある。どの手段が有効なのかを知っておく必要がある。

⬆ショップで武器を購入する際、横線が引いてある項目は、その兵器には通用しないことを示す。このライフルの場合Jet、つまりヘリコプター以外の飛行ユニットに対して攻撃できない。ヘリに対しても効果はほとんど期待できない。

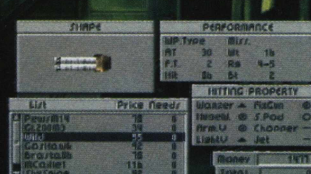
飛行ユニットに対し有効な攻撃手段

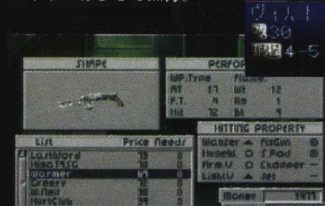
もっとも普遍的なのは、対空ミサイルやロケットを用いて攻撃すること。その名のとおり、飛行ユニットに対して絶大なる威力を持つ。だがいずれも遠距離戦用の武器であり、近距離戦では通用しない。唯一近距離戦で対空能力を持つのがマシンガンだ。これなら空を飛ぶ敵にも至近距離からダメージを与えることができる。

対空用武器

⬅対空ミサイル、対空ロケットの2種類がある。地上の兵器にはまったく通用しない。

マシンガン

➡地上の兵器にも飛行ユニットにも通用する、用途の広い接近戦用武器。

飛行ユニットに対し通用しない攻撃手段

格闘用武器

⬅当然のことながら、飛行機相手に格闘戦は不可能。パンチで飛行機を殴り落とす攻撃も見てみたい気がするけど。

対地用武器

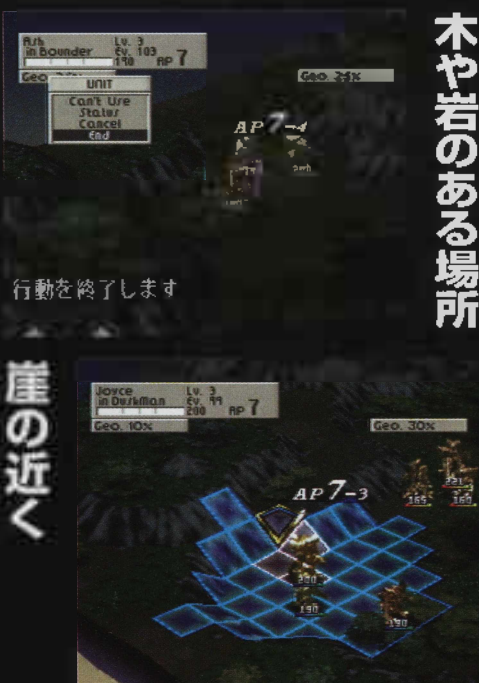
➡地上の兵器に対してのみ効果を発揮する武器は、飛行ユニットにはまるで無力。

火炎放射器

⬅この武器でも飛行ユニットにダメージを与えることはできない。炎は飛行機に届かないという設定なのか？

地形効果を利用し、戦いを有利に

地形効果が高い場所に移動すれば、敵を攻撃する際に、より大きなダメージを与えることができる。逆に自分のいる場所よりも敵のいる場所のほうが地形効果が高い場合、反撃を受けた際に大ダメージを喰らう。よって闇雲に敵に接近するのではなく、なるべく地形効果が高い場所へ移動し、敵の接近を待つという策を講じる必要がある。逆に敵をなるべく地形効果の低い場所へ誘い込む作戦も重要だ。

地形効果の高い場所

このゲームにおける地形効果とは、ほかのゲームで使われる同じ言葉とはやや趣を異にする。地形そのもの、たとえば平地や沼などにそれぞれ地形効果が設定されているわけではない。同じコンクリートでも、周囲に障害物が多く、身を隠すことが可能な場所ほど地形効果が高く、逆に周囲に何もなければ地形効果が低い、ということになるのだ。ここに掲載した木や岩のある場所、崖のそばなどは身を隠す絶好の場所。木が広範囲にわたって茂っていれば、さらに地形効果は高くなる。そのほかにも建物の陰や壁のすぐそばなど、敵の攻撃から身を隠せる場所は地形効果が高い。

地形効果の低い場所

逆に地形効果が低い場所は、身を隠す障害物がないところ。平地のど真ん中ほど地形効果が低くなるというわけだ。ちなみにこのゲームでは、支援効果や敵味方の向きなどは、与えるダメージにまるで影響を与えない。よってこれらの因子は考慮に入れる必要はない。

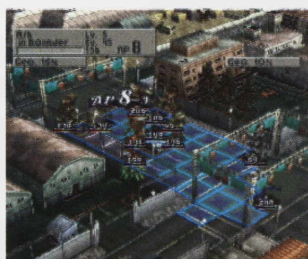
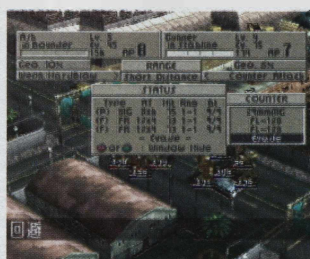
⬅崖や森の地形効果が30パーセント近くあるのに対し、このように見通しの良い場所の地形効果は5パーセントしかない。なるべく建物の近くに移動するのが得策であろう。

地形効果が影響しない戦闘

どんな場所であっても、地形効果による影響をまったく受けないのが格闘戦である。格闘戦を選択した場合、たとえ敵が地形効果の高い場所から攻撃してきても、それによりダメージがプラスされることはない。逆に味方が地形効果の高い場所にいても、格闘戦を選んでしまってはせっかくの恩恵が受けられない。

⬅格闘戦において与えられるダメージは、同一条件のもとであれば地形に左右されず一定である。敵の攻撃を受ける場合にも同じことが言える。

これまで何度か文中に登場したアクティブポイント（以下ＡＰ）について、ここでじっくり説明しよう。ＡＰは戦闘に関連するすべての行動で消費するポイントのこと。いくら強い武器を持ちスキルを増やしても、ＡＰの数値が低ければ行動が制約されてしまうため、せっかくの能力を活かせないまま敵にやられてしまうはめになる。言い換えればＡＰは、戦況を大きく左右する、もっとも重要な要素であるといえるだろう。移動や攻撃、そして敵の攻撃に対する反撃に至るまで、ＡＰがなければ戦いは成立しないのである。

すべての行動でAPが消費される

⬆ＡＰ8-3とは、移動によって最大のＡＰ値8から3消費することを示す。

⬆敵に対して攻撃をしかける際には、使う武器によって消費ＡＰの値が違う。

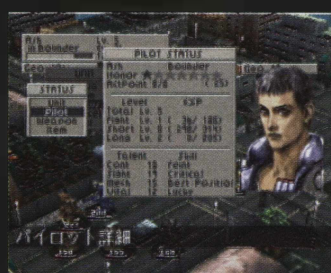
⬆移動と戦闘で消費するＡＰは、バトル画面上にまとめて表示される。

途中でAPが0になると…

⬆残りＡＰより目的の行動の消費ＡＰのほうが大きい場合、その行動はできない。

APの値

攻撃のターンが交代するたびにＡＰは最大値まで回復する。またＡＰの最大値はパイロットのレベルが上がるたびに増えていく。レベルが低いうちは7くらいしかないが、成長するにつれて最大ＡＰが上がっていく。

➡最初のアッシュの最大ＡＰ値は7。レベルが上がると最大ＡＰの値も増えていく。

⬅レベル5になるとＡＰの最大値は8に増える。最大ＡＰ値が増えれば、行動の幅も広がる。

APとボーナス

味方のターンで消費したＡＰの残りはつぎのターンに持ち越すことはできない。よってなるべくギリギリまでＡＰを消費し、より効果の高い戦法を選択するほうが賢明に思えるが、じつは残りＡＰに余裕があれば、それはボーナスとして攻撃に対する命中率に加算される。たくさん余れば、それだけ命中率が上がるというわけだ。ただしアイテム使用の際には命中率は関係ないので、ギリギリまで使用してもかまわない。

APを温存すると…

➡消費するＡＰが少なければ少ないほど命中率が上がる。敵が隣接しているなら移動の必要はない。

⬅画面右下の"HIT"という項目が命中率。数値が92パーセントに上がっているのがわかるかな？

命中率 UP!!

行動によるAPの消費

行動別に消費するＡＰは決まっているので、最大ＡＰ値の範囲内で可能な行動を選択する必要がある。移動範囲ギリギリまで歩いて遠距離攻撃、という組み合わせは最大ＡＰ値の低い序盤ではまず無理だ。少ないＡＰを効果的に使えるよう、すべての行動について考える必要がある。味方のターンで消費するＡＰについて下に挙げてみた。

移動

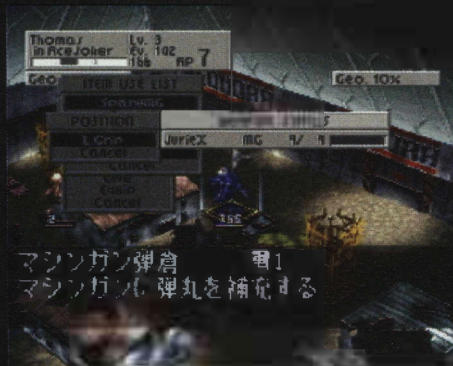
1スクエアにつき

1ポイント

スクエアとは戦闘画面のマス目のこと。１マス分歩くごとにＡＰを１消費する。３歩歩けば３消費するので、最大ＡＰが７の場合、残りＡＰの値は４となる。アイテムを使うことは可能だが、遠距離攻撃はできなくなる。攻撃不可能な場合はコマンドに" ATTACK" が表示されない。

アイテム使用

4ポイント

戦闘中にアイテムを使う場合の消費ＡＰは一律4 。アイテムの種類や効果範囲による違いは存在しない。回復アイテムも戦術アイテムもすべて同じだ。最大ＡＰが7 の場合、アイテムを使いたければ3 歩までしか移動してはならない。

↑弾倉や回復アイテムなどのいずれを使用しても、アイテム使用で消費するＡＰは同じ。

攻撃に対して消費するＡＰの値は、攻撃方法によって異なる。リスクの低い攻撃ほど消費ＡＰが高くなるため、ある分野の攻撃のみが得意なヴァンツァーだからといって、極端に偏った装備をすると、消費ＡＰが追いつかず行動不能になってしまう。セットアップの際にはこの点にも注意したいものだ。

格闘戦

0ポイント

格闘戦によって消費するＡＰは０。７歩歩いてＡＰが０になっても、格闘戦なら可能だ。いざというときの切り札として、片手は空けておこう。

近距離戦

2ポイント

もっともオーソドックスな攻撃方法であるためか、意外に消費ＡＰが少ない。片手に銃を装備し、もう一方は素手にしておくと便利だ。

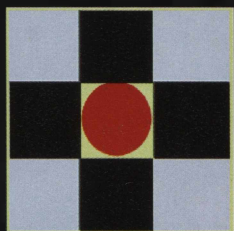
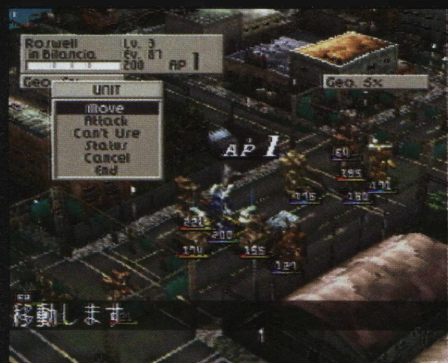
遠距離戦

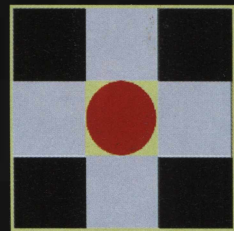
6ポイント

離れた場所から攻撃できる遠距離戦は、ＡＰを大量に使用する。最大ＡＰが7 なら、２歩以上移動するともう攻撃できなくなる。

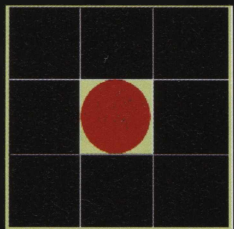
APの回復と敵、味方の配置について

APは敵味方のターンが交代するたびに、最大値まで回復する。だがこの回復を妨げる要因が存在する。敵と味方の配置によっては、APを最大値まで回復することができない場合があるのだ。どのような場合に回復できなくなるのか、どうすればその事態が回避できるのかをここで説明しよう。

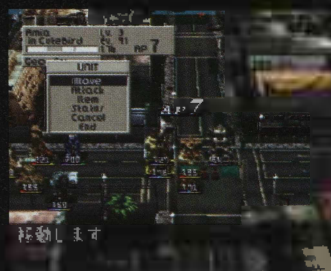
敵が隣接している場合

右の図で示された赤い●が自機だとする。敵が黒い四角の位置、つまり自機に隣接した場合、敵1機につきAPが2ずつ減っていく。敵が2機隣接すればAPが4減る。最大APが7しかない場合、ターンが交代しても3までしか回復しないのだ。もっとも憂慮すべき事態は、四方を敵に囲まれてしまうこと。敵4機に囲まれてしまうと、最大APが7しかない場合、何もしていなくてもAPが0になってしまう。囲まれているあいだはずっと0のまま。この最悪の事態だけは避けたい。

⬅敵が3方向から周囲を囲んでいる場合。最大APが7しかないため、結局APが1までしか回復しない。

敵が斜め隣にいる場合

図の位置、つまり敵が自機の斜め前後左右にいる場合、敵1機につきAPが1ずつ減っていく。最大APが7の場合、斜め隣に敵が2体いれば、APは5までしか回復することができない。さらに敵が1機でも隣接してしまうと、もはや近距離戦か格闘戦以外の行動はとれなくなってしまう。とくに遠距離攻撃係となったユニットには、とにかく1機でも敵を近づけてはならない。

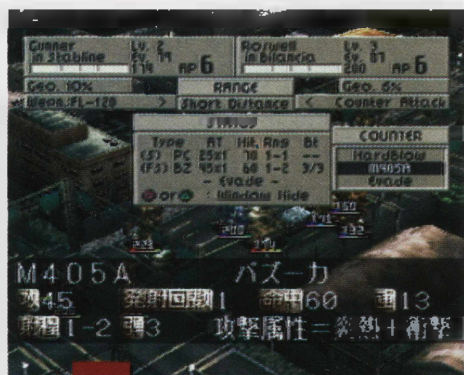
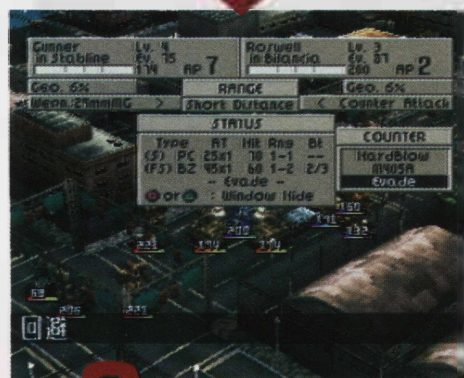
⬅斜め前に敵が2機いるため、最大値の7から2引いた5ポイントまでしか回復しない。

周囲に味方がいる場合

図の黒い四角の場所、つまり自機をとり囲むスクエアのいずれかに味方がいる場合、敵の接近によって減らされたAPの値が回復する。敵に隣接された場合、最大APは2減ってしまうが、味方1機につきAPが1回復する。よって図の位置のいずれかに味方2機がいれば、減ったAPは相殺され、最大APの値は初期値まで戻る。ただし味方の庇護を受けるのは、敵の隣接によって減った分のAPのみ。最大APを越えた回復はできない。

⬆敵が1機隣接しているため、APが5まで減っているが、味方が斜め前にいるので1増えている。

⬇さらに味方を隣に置いた場合、最大APは7まで回復していることがわかる。

敵のターンで味方が消費するAPについて

ＡＰを消費するのは味方のターンだけではない。敵のターンであっても、攻撃を受けることや反撃することなどにより、ＡＰを消費してしまう。このため前ページで説明した敵と味方の位置により、最大ＡＰ量が減っている場合、敵の攻撃に対する反撃や回避ができなくなることがある。敵のターンで消費するＡＰは一律2。どの武器や攻撃方法を選んでも同じだ。

行動を選択する

AP 7 ポイント所持

⬅敵の攻撃を回避する場合はＡＰを2しか消費しないが、反撃する場合はさらに反撃の分のＡＰが加算されるため、合計4消費する。

AP 4 ポイント所持

さらに攻撃を受ける

⬅続けて違う敵の攻撃を受ける。残りＡＰが3しかないので、攻撃を受けることはできても反撃はできない。

AP 2 ポイント所持

集中攻撃をうまく利用せよ

ここで前ページの味方と敵の位置が重要性を帯びてくる。敵によって周囲を囲まれた状態では、敵を攻撃することはおろか、攻撃を避けることもままならない。黙って敵のなすがままにされ、倒されてしまう運命にあるのだ。しかしこれを逆手に取れば、防御力が大きくて倒すのに手こずる敵も、比較的簡単に倒すことが可能となる。敵が格闘武器を装備していない場合、味方ユニットで取り囲んでしまえば反撃されなくなる。よってこのゲームでもっとも重要なのは、敵を1機ずつ囲んで倒してしまうこと。くれぐれも逆に囲まれないよう、十分な気配りが必要だ。

⬆さらに違う敵が攻撃してきた場合、残りＡＰが1しかないため、攻撃を避けることも満足にできなくなる。つまり敵の攻撃をまともに喰らってしまうのだ。当然受けるダメージは絶大。

戦闘中に敵または味方が、通常の攻撃とはべつに持っている能力を発揮することがある。この能力(スキル)はオーナースキル、COMスキル、バトルスキルの3つに大別できる。COMスキルについては64ページで説明しているので、ここではオーナースキルとバトルスキルについて解説する。また、99ページからのデータリストに、各スキルについての詳細が記載されているので、そちらも参照のこと。

オーナースキル

別名知名度スキル。パイロットが手柄を立てて名声を上げると、それが味方や敵の知るところとなり、互いの士気に影響を与える。オーナースキルとは言ってみればそういう能力。自分の周囲にいる敵や味方に影響を与えることができるのだ。発動するしないにかかわらず、最初に装備しているだけで影響を及ぼすことができる。オーナースキルを得るための条件は、敵のパーツをなるべく多く破壊すること。ダメージを与えるだけではだめ。ほかの味方がある程度ダメージを与えたパーツにとどめをさすことが、オーナースキル獲得への近道なのだ。こう考えるとやや手柄横取りみたいで気が引けるが、有事の際にはそんなことをいちいちかまってはいられない。戦争とはそういうものだ。

COMスキル

コンピューターが持っているスキル。セットアップ時にスキルを所持しているモードを選択しておけば、戦闘の際に100パーセントの確率で発動する。攻撃や回復のサポート的な役割を持つものが多い。最初は覚えていないコンピューターも、クロックアップなどによりレベルが上がると覚えることがある。ただしせっかく覚えても、違うモードに設定した場合にはスキルを発動させることができない。

バトルスキル

スキルのうち、効果がもっともわかりやすいのがこのバトルスキル。パイロットセットアップの際に装備しておけば、敵に大きなダメージを与えるべく発動してくれる。単純にダメージ量を増やすものから、格闘戦などの先制攻撃できない状況でも必ず先制攻撃できるスキルなど、種類は多岐に及ぶ。しかも複数のスキルを装備しておけば、一度のバトルで連続発動し、1回の攻撃で敵を倒してしまうことも可能。だが最大の欠点は発動するか否かが運まかせであること。自分で好きなように発動させることはできない。

バトルスキルのチェーン発動

⬆バトル画面で、スキルがチェーン発動(連続発動)した場合のようすを見てみよう。

⬆敵の赤いHPゲージの下に、画面外から文字が流れてきた。これがスキル発動の印。

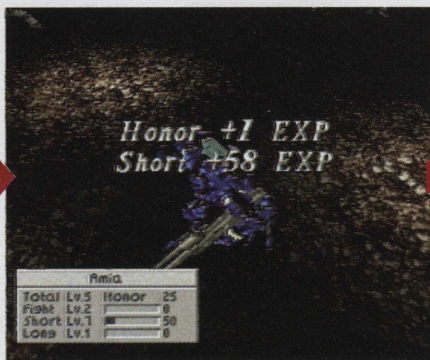
⬆連続発動するとスキルの名前がつぎつぎに表示され、しかも戦闘が長引く。

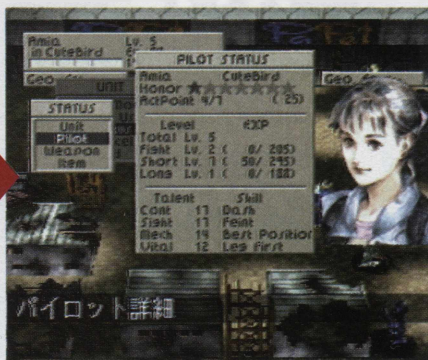
オーナースキルとは

オーナースキルを会得するには、まずオーナーポイントを稼ぐ必要がある。敵を攻撃してパーツを破壊すると、戦闘後に経験値を獲得できるが、それ以外に"honor+1"という文字が出ることがある。これがオーナーポイント。これが一定の量だけ貯まると、ステータス画面の☆マークが黒く塗りつぶされる。この積み重ねによりオーナースキルを獲得できるのだ。数あるスキルのなかでも、もっとも入手が困難なスキルといえよう。名声は一日にして成らずなのだ。ちなみにオーナースキルを使いたい場合もバトルスキル同様、セットアップ画面で装備する。

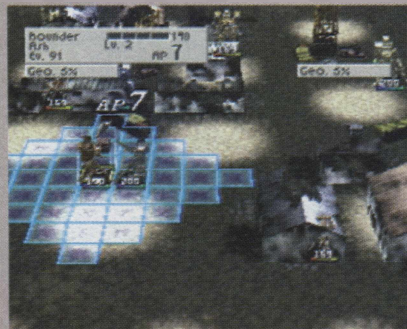
敵のパーツを破壊

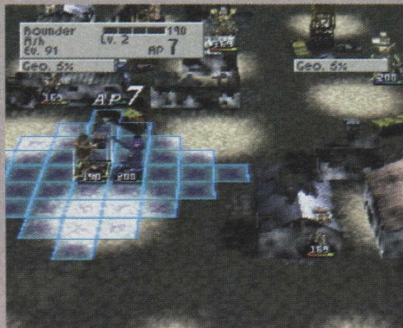
⬆敵のパーツのどこでもいいので、ＨＰを0にして壊してしまう。するとオーナーポイントが獲得できる。同時にふたつ壊せば2ポイント手に入る。

オーナーポイント獲得

⬆戦闘後の画面上で、経験値以外にこの文字が表示されたら、オーナーポイントを獲得したという証し。これをどんどん貯めていこう。

★マーク獲得

⬆最初はグレーで表示されている☆マークが黒く塗りつぶされた。これにより名声が１段階上がり、オーナースキルを獲得に一歩近づく。

ZOC

オーナースキルの例をひとつ見てみよう。このゲームでは通常、敵は障害物がない限り、味方の周囲を自由に動き回ることができる。だが、Z.O.C(ゾック)というスキルを味方が装備した場合、この移動に制限が加えられる。オーナースキルが影響を与える範囲は、自機を中心とした周囲8スクエアに限られるが、このZ.O.Cを装備している場合、自機の周囲8スクエアに侵入した敵機は、それ以後1ターンにつき1スクエアずつしか移動できない。APが余っていても関係ないのだ。これを利用して、Z.O.Cを装備した2機の味方を、２スクエアおいた場所に配置する。すると効果範囲が壁の役割を果たし、敵の移動を大幅に制限することが可能になる。このように、スキルを装備した複数の味方を組み合わせた戦術も効果的だ。ちなみに下の画面はオーナースキルが影響を与える範囲を示したもの。

⬆オーナースキルが発動していない状態。範囲内にいる味方に異変は起きていない。

⬇オーナースキルが発動すると、味方のようすが微妙に変わる。左の写真と見比べてね。

その他のオーナースキル

モラル	味方の回避率や命中率など、ステータス値をアップさせる
スキルアップ	味方ユニットのスキルの発動率を上げる
スキルダウン	敵ユニットのスキルの発動率を下げる
リフレッシュ	味方ユニットのテラー、パニックを回復する
降伏勧告	敵ユニットのＨＰが少ない場合に降伏させる

バトルスキルとは

戦闘が終わると、パイロットがレベルアップすることがあるが、この際に "GetSkill" という文字が表われることがある。レベルアップにともない、そのレベルに応じたバトルスキルを獲得したことを示している。修得したスキルは、パイロットのセットアップ画面で装備することもできるが、覚えた瞬間であればその場で装備することもできる。ひとつのユニットが装備できるスキルは最大４つまでだ。

パワー

バトルスキルはさらにパワー、スピード、フィールド、スペシャルに分類できる。これらはスキルの性質ごとの分類であり、実際に装備する際にはどの性質のスキルをいくつ装備してもかまわない。パワーのスキルばかり４つ装備することも可能だが、やはりチェーン発動したときの効果を考えて装備するのがいいだろう。パワースキルは文字どおり攻撃に関するスキル。

ラッキー

このスキルが発動した際に敵に与えた攻撃がすべて命中した場合、つぎの発動の際の攻撃力が上がっている。つぎに発動したときにも命中すれば、さらに攻撃力が上がる。戦闘が終わるまで攻撃力は上がり続けるが、一度でも命中しなければもとの数値にリセットされる。

←マシンガンの場合、すべての弾丸が命中しなければならない。意外とシビア。

その他のバトルスキル（パワー）

チャージ	ダメージと引き換えに攻撃力を上げる
ターゲット	命中率と攻撃力がそれぞれ上がる
レベルダメージ	格闘戦のみ敵に与えるダメージ量が増える
ベストポジション	ＡＰのボーナス（命中率）が増える

スピード

文字どおりす速さに関するスキル。す速く行動すれば敵よりもさきに攻撃したり、一度の攻撃の際に何度も敵にダメージを与えることなどが可能になる。ここに分類されるスキルが発動すれば、機動力の低いユニットもす速い行動が可能だ。またスピード系のスキルにはもうひとつ特徴がある。すべて敵への攻撃に影響を与えるスキルであること。つまりす速さが上がることにより、敵への攻撃をより有利に行なえるということだ。

フェイント

装備すると、バトルスキルがチェーン発動する確率を上げることができる。フィールド系のスキルにも同様の効果を持つものがあるが、フェイントは敵への攻撃に対してその効果を発揮する。敵を攻撃しつつ、チェーン発動の確率も上げることができるスキルだ。

←チェーン発動を期待するならはずせないバトルスキル。

その他のバトルスキル（スピード）

ダブルパンチ	格闘の際の攻撃回数がプラスされる
スイッチ	近距離戦の際の攻撃回数がプラスされる
スピード	銃の発射回数が一定量増える
ヒット&アウェイ	自分の攻撃が終わると必ず戦闘が終了する

フィールド

バトルスキルのうち、自分が攻撃する場合以外の要素を左右するものはここに分類される。敵の攻撃をかわす、さきに攻撃する、などす速さに関わるスキルであっても、直接攻撃への影響を持たないスキルはフィールドスキルとなる。

ファースト

すべての攻撃方法において、敵よりもさきに攻撃することができるスキル。装備している武器が何であろうと必ず先制攻撃できる。そのかわり、どういう状況であっても必ず敵の反撃を喰らう。ただし敵の両腕を壊してしまえば反撃できなくなるので、攻撃力を上げるスキルと組み合わせて使えばより強力になる。

⬆いかなる場合においても先制攻撃が可能。破壊力の大きい武器と、ほかのスキルとの組み合わせが成功すれば効果が期待できる。

その他のバトルスキル(フィールド)

ホールドアタック	敵が先制攻撃するかわりに自分のステータス値が上がる
ダッシュ	チェーン発動を誘発する確率が上がる
ファインドアウト	敵の最初の攻撃を必ず回避することができる
イモータル	パーツのＨＰが０になっても戦闘終了まで壊れない

ダッシュ

近距離戦において、格闘戦と同じ条件で戦いを展開することができるスキル。格闘戦の条件には下のような要素がある。

1:地形効果が無視される。
2:シールドで回避されない
3:必ずBodyかArmにダメージを与える
(Legにはダメージを与えられない)

通常、近距離戦にこの条件が適用されることはないが、このスキルが発動した場合は、近距離戦であってもこの条件のもとに敵を攻撃することができる。よって敵が最初から有利な地形にいる場合や、敵の盾防御がやっかいな場合などにこのスキルが発動すれば、めんどうな因子を無視して大きなダメージを与えることができる。また、Bodyにダメージが与えられる確率も増えるので、敵を早く戦闘不能にすることができる。

⬆格闘戦とはちなみに、敵か味方のいずれかが格闘戦を選択した場合のことをさす。

⬆盾使用不可というのは敵が対象。使用する本人は使うことができる。

スペシャル

これまで挙げた3つのスキルとは、その性質がまったく異なる。敵をステータス異常に陥れるスキルや、武器の属性を変えてしまうスキルなど、いわゆる便利な効果を発揮するスキルがここに含まれている。しかもこのスキルもパワーやスピードと同様、敵を攻撃しつつ追加効果を与えることができる。単に攻撃の威力を上げるのと違い、属性などこのゲーム独自のシステムに関与するスキルなので、使いこなせば戦闘そのものの楽しさがより増すことだろう。

バトルスキル(スペシャル)

スタンパンチ	敵を攻撃したうえに麻痺状態にする
ヒートブロー	格闘攻撃の際に炎熱属性が加わる
スティングブロー	格闘攻撃の際に貫通属性に変化する
レッグファースト	最初の攻撃が必ずLegに命中する

戦闘ガイド④

ステータス異常

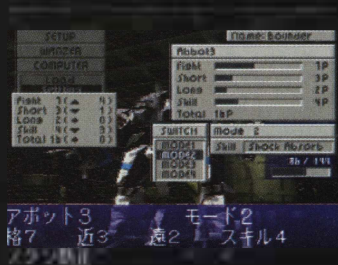
Wrong States

ここで説明するのは、敵や味方が戦闘中に陥る異常な状態、すなわちステータス異常についての事項だ。ゲーム中に登場するステータス異常は、敵のみに発生するものを含めても6種類と少ない。だが重要な局面では死につながることもある。ちなみに回復するアイテムは存在しない。スキルに頼るか自然治癒を待つしかない。

スタン（麻痺）

気絶。移動から攻撃に至るまで、ステータス画面を確認する以外の行動ができなくなってしまう。敵がスタン効果のある武器で攻撃した場合、または敵にスタン効果のあるスキルを使用された場合に発生することがある。1ターン（味方と敵の両方が1回ずつ攻防）経過すると50パーセントの確率で回復する。同様に2ターン後には75パーセント、3ターン後には100パーセントの確率で回復する。

⬆気絶している状態。よく見ると動きがふらふらしている。頭の上の☆が目印。

⬇スタン防止のスキルを装備していれば、敵のスタン攻撃を防ぐことができる。

テラー（恐怖）

敵からの攻撃を受けて恐怖に陥り、攻撃ができなくなってしまう。テラーの効果を持つ武器か、テラーのスキルによる攻撃を受けると発生する。アイテムの使用などは可能だが、テラーを回復するアイテムは存在しないので、結局敵から攻撃を受けないように逃げ回るしかない。移動もできなくなるスタンよりはましだが、敵に囲まれている場合はやはり危険である。回復に要する時間はスタンの場合と同じだ。

⬆恐怖のため冷や汗を流している。汗を流すヴァンツァーってのもなんかやだけど。

パニック（混乱）

頭が混乱し、何をしているのかわからない状態。同じ行動をとった場合、通常よりもＡＰの消費量が多くなる。パニックの効果を持つ武器か、パニックのスキルによる攻撃を受けると発生する。また1ターン中に複数の敵から攻撃を受けた場合にも発生することがある。何もできないわけではないのが救いだが、やはりすみっこでおとなしくしているしかない。回復に要する時間はスタン、テラーと同じ。

⬆敵に囲まれ、一斉攻撃を受けるとパニックに陥りやすい。ＡＰも減るし踏んだり蹴ったりだ。

ロックオン（標的）

敵からのレーダー攻撃を受けると、機体の上に緑色の円や四角が表示される。これがロックオン状態。要は敵に目印をつけられた状態であるということだ。よって敵の攻撃の命中率が上がる、つまり自分の回避率が下がる。ロックオンには2種類あり、Lは遠距離、Sは近距離を表わしている。Lロックオンとは遠距離攻撃に対する回避率が下がった状態、Sは近距離攻撃に対する回避率が下がった状態であることを意味する。前ページのステータス異常と違い、行動における制限はないが、敵の狙い撃ちに遭うことは必至だ。ちなみに回復に要する時間は短く、1ターン経過すればロックオン状態から解放される。

Lロックオン

⬅四角い緑の印をつけられた機体は、近距離攻撃に体する回避率が下がっている。

➡これがレーダー兵器。離れた場所から味方の居場所を察知し、狙いをつけてくる。レーダーが関知した味方の機体には印がつけられる。

Sロックオン

⬅一方、丸い緑の印をつけられた機体は、遠距離攻撃に対する回避率が下がっている。

敵のみに発生するステータス異常

このゲームで敵を不利な状態に追い込むと、敵が降伏したり投降したりすることがある。これは味方には発生することがない、いわば敵にのみ発生する異常事態である。投降と降伏は、いずれも敵のターンが終わった段階で起こる。HPが極端に少なくなった敵が、降伏勧告のオーナースキルを装備した味方ユニットの周囲8スクエアにいる場合、一定の確率でその敵は降伏する。さらに、降伏した敵のそばに降伏勧告を装備した味方ユニットがいると、一定の確率で投降する。

⬆投降は機体がマップ上から姿を消してしまうこと。降伏は白旗を揚げ、攻撃してこなくなる。降伏はHP回復により、もとに戻ることがある。

戦闘に関する説明はこの項で終わりである。ここではすでに説明した項目のいずれにも当てはまらない事項に関して、まとめて説明することにしよう。ほかにも重要な要素は多いのだが、とりあえず戦闘に関する基礎知識は頭に入ったことと思う。あとは実際に戦ってみて、自分なりの有効な戦いかたを身につけていただきたい。

移動力と移動コスト、機動力について

ユニットの移動に関する要素は、ＡＰのほかにもうひとつ、移動力というものがある。移動力は機体の重量やエンジン出力によって決定され、この数値が高ければ移動可能な範囲が広くなる。ＡＰがたくさんあっても移動範囲が３スクエアしか表示されない場合などは、移動力が低い証拠。一方の機動力はいわゆるすばやさ。移動に影響を与える数値であると同時に、回避率や命中率などにも影響を与える数値だ。これもエンジン出力の値によって左右される。右の画面で拡大した部分に表示されている"Move"が移動力、その下の"Mobile"が機動力を示す。

Move ―― ユニットの移動

移動力は装備するLegと地形の関係によっても決まる。地形に適したLegを装備していない場合は、格段に移動力が落ちる。同じ移動力で移動できる範囲が狭い地形ほど、移動にかかるコストが高くなっている。具体的には段差や山、崖などの凹凸のある地形の移動コストは概して高い。このような地形には、２本脚のＬｅｇが適している。逆にホバーなどの脚のないLegには適していない。脚のないLegが活躍するのは川や湖などの水辺。ここでは逆に2本脚のLegの移動力が下がる。

⬅機体の総重量が重いため、移動力と機動力が大幅に低下している。武器やバックパックの装備などをもう一度見直す必要がある。

➡移動範囲が少ないのも、何らかの理由で移動力が低下している証拠。もう一度セットアップしなおしたほうがいい。

Mobile ― ユニットの機動力（身軽さ）

移動力をはじめ、あらゆるステータスに影響を及ぼすのが機動力。軽視しがちな数値だが、ここに気を配った機体は命中率や回避率が高くなる。移動だけでなく戦闘にも数値が密接に関与しているので、セットアップの際には忘れずにチェックしたい項目だ。

⬅パーツを変えると機動力がやや上がる。その反面ＨＰが下がる。どんな武器やパーツにも一長一短がある。基準を決めて選ぼう

戦闘中に使用する戦術アイテムについて

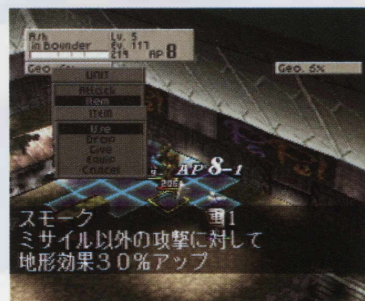
戦闘の際に使用するアイテムには、回復アイテムや弾倉のほかに戦術アイテムがある。これは地面に仕掛けるもので、敵を直接攻撃したり、地形効果に影響を与えたりする役割を持つ。消費するＡＰは４。これは通常のアイテムと同じだ。アイテムによって仕掛けられる範囲が決まっているので、その範囲内で使用する。ちなみに地雷を仕掛けたらその場所を覚えておくことが重要。場所を忘れてしまい、うっかり仕掛けた場所の上に味方が移動してしまった場合、被害を受けてしまうので気をつけよう。

●地雷

⬆仕掛けたスクエアの上に移動したユニットの脚にダメージを与える。そのユニットは、１回の移動につき1歩しか進めなくなる。

●チャフ

⬆目くらまし。しかけたスクエアの上に味方を移動させると、そこにいる味方に対しての、敵の誘導攻撃の命中率が下がる。

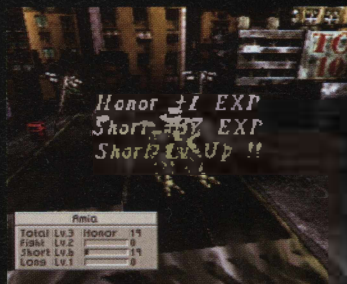
●スモーク

⬆チャフと同様、しかけたスクエアの上に味方を移動させると、味方に対する目視攻撃の命中率が下がる。

戦闘後に手に入る経験値について

敵を1回攻撃するごとに、攻撃手段に応じた経験値やオーナーポイント、レベルが上がればスキルなどを入手することができる。このうち経験値は敵に攻撃が命中しなかった場合、入手することができない。また敵が降伏したり投降した場合にも、経験値やオーナーポイントを獲得することはできない。

⬆経験値を地道に稼ぐことが、スキル獲得への近道となる。スキル獲得が戦闘をより有利な展開へと導くのだ。

オーナーポイント

敵の機体を破壊すると入手できるオーナーポイントは、一度に複数のパーツを破壊すればまとめて入手できる。とにかくひとつでも多くのパーツを壊した者が、より多くのオーナーポイントを得られる。また、ボディーを破壊したときにほかのパーツが生きていれば、そのパーツ分のオーナーポイントも手に入る。

⬆みごとパーツを壊すことができれば、オーナーポイントを獲得できる。

攻撃ポイント

戦闘終了後に得られる攻撃ポイント（経験値）は、得意な分野ほど多くの数値を得られる。同程度のダメージを与えた場合でも、近距離攻撃が得意な者は、苦手な者にくらべてより多くのポイントを獲得する。得意分野を伸ばすか苦手を克服するかはご自由に。

⬆装備スキルは経験値の積み重ねでレベルを上げることによって獲得できる。

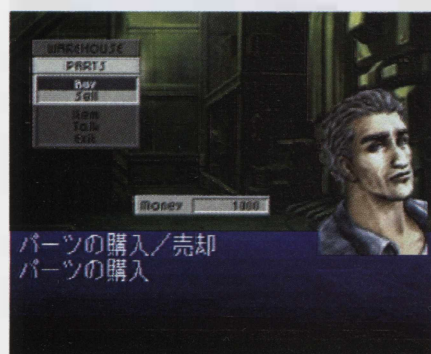
システム編の最後は、本編中に存在する便利な設備や施設についての説明だ。施設は基本的に街のなかにあり、イベントが終了し自由に動けるようになれば利用が可能。それ以外に、特定の場所へ行かなくても買い物や情報収集ができる便利な設備がある。お金と相談しつつ、賢く利用しよう。

The Establishment

施設・設備

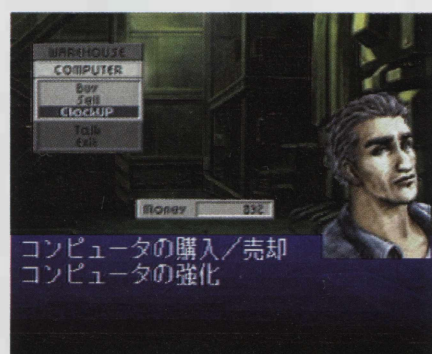
施設・設備① ショップ Shop

武器やパーツ、アイテムを購入するためのショップはあちこちの街にあり、それぞれのショップで品揃えが違う。ある程度イベントが進むと戻れなくなってしまう街もあるので、買いたい品物は買えるときに必ず購入すること。物語が進んで、つぎの項で説明するオンラインショッピングを利用できるようになれば、どこでも好きな品物が買えるようになる。買い物の方法は通常のショップと同じだが、セットアップしながらの購入やフルセット購入はできないので注意。

購入・売却

⬆"Buy"を選んでほしい品物を購入する。不要な品物を売却する場合は"Sell"を選択する。

フルセット購入

⬆セットアップしながらの購入では、タイプ別にセット販売されるパーツをまとめて購入することもできる。

クロックアップ

⬆コンピューターの性能を上げたい場合もショップを利用する。もちろんそれ相応の手数料は払わなければならない。

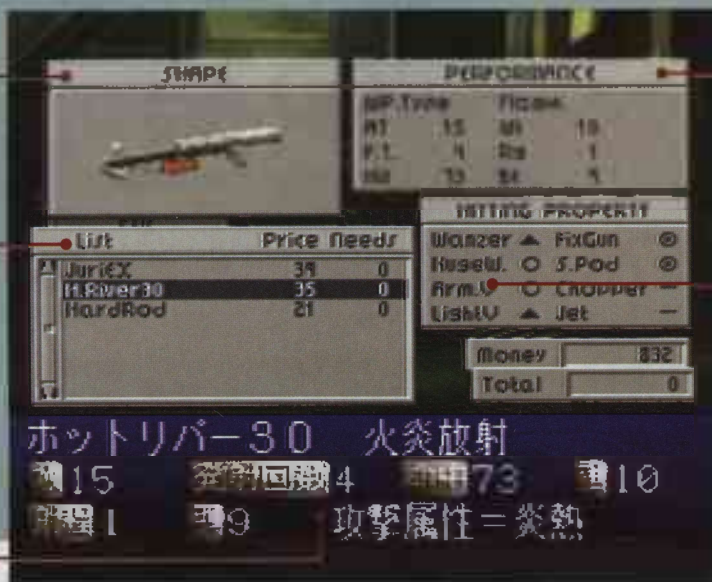
ショップ画面の見方

武器・パーツ購入画面

品物を購入する際に画面上に表示されるコマンドは、品物の種類によって違う。ここではそのなかでもやや複雑な武器・パーツ購入画面と、コンピューター画面について解説しよう。まずは武器・パーツ購入画面についてだ。

武器やパーツの外見を示している。回転しているので全体像が見回せる。

武器やパーツの名称と価格を示す。十ボタンの左右で購入する数を決める。

ここに武器やパーツの詳細が表示される。武器とパーツでは表示される内容がやや異なる。

武器やパーツの細かい数値を示すが、下の青いウインドウと同じ内容なので、ここを見るよりはウィンドウを見て確認しよう。

武器の場合にのみ表示されるコマンド。その武器がどの兵器に対して大きな威力を発揮するかを示す。項目の説明については63ページを参照のこと。

コンピュータ購入画面

他の部品とまったく違う項目が表示されるのがコンピューター購入画面。セットアップ時に表示されるのと同じ項目が表示される。コンピューターによって基本能力値が違うので、ヴァンツァーのタイプに合ったものを選ぼう。

そのコンピューターが現在設定されているモードと、所持するスキルを示す。

コンピューターの名称と価格を示す。十ボタンの左右で購入する数を決める。

WAREHOUSE
COMPUTER
Mode 1
Skill None
List Price Needs
Abbot1 96 0
Balliol1 96 0
Abbot1
Fight 3P
Short 2P
Long 1P
Skill 0P
Total 6P
Money 832
Total 0
アボット1 モード1
格3 近2 遠1 スキル0
無し

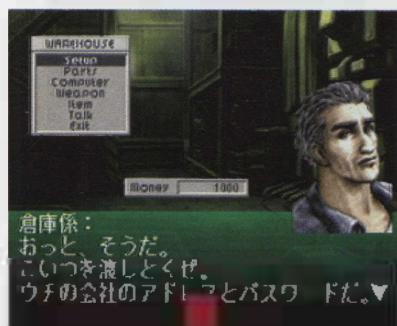
コンピューターの基本能力を示す。格闘戦の数値が高いもの、遠距離戦の数値が高いものなどいろいろあるので、機体に応じて購入するコンピューターを決めよう。

ここにコンピューターの詳細が表示される。名称とモード、各能力値と所持スキルの有無などが表示される。

この世界の貴重な情報源となるのがネットワーク。マシンを通じて世界各地から発信される情報を入手できる。その種類は多岐に渡り、物語に深く関与する情報から日常的なことまでさまざま。ネットワークを活用することにより、物語への理解を深めることも、より有効な戦略を立てることも可能だ。もちろんただ流される情報を暇にまかせて読むだけでも楽しい。

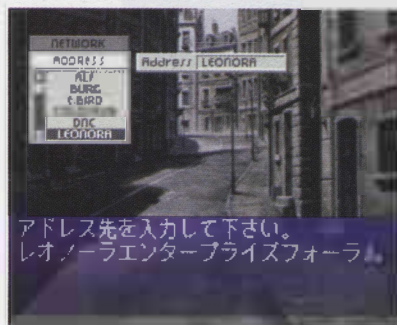
パスワード・アドレスの入手

通常のインターネットやパソコン通信と同様、ゲーム中のネットワークもこれらがなければ利用できない。ただしゲーム中においてはパスワードもアドレスも、接続するためのキーワードのような形で用いられており、本来の意味とは多少異なる。これらの入手は街などで人に話しかけることで可能。たいていパスワードとアドレスをセットで入手できる。

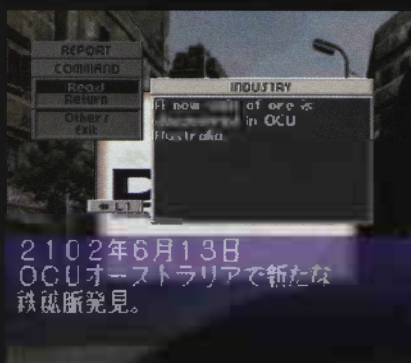
街や戦国マップ上で

←特定の人に話しかけると、ネットワークにアクセスするためのパスワードとアドレスをくれる。これがなければ話にならない。

ネットワークにアクセス

←アクセスできる場所はおもな街や森のなかなど。コマンドに項目が表示されたら、アクセスを選んでみよう。

必要事項を入力

←パスワードやアドレスを選択する。キー入力もできるが、めんどうなので選択肢のなかから選んだほうが早い。

ニュースも

←世界各国の最新の情報がいつでも取り出せる。これによって、世界が現在どういう状態にあるのかを知ることができる。

個人情報も

➡ゲーム中に登場する人物のプロフィールを検索できるフォーラムもある。ゲーム中には出てこない素顔などが見られるかも。

さまざまなフォーラムから情報を入手

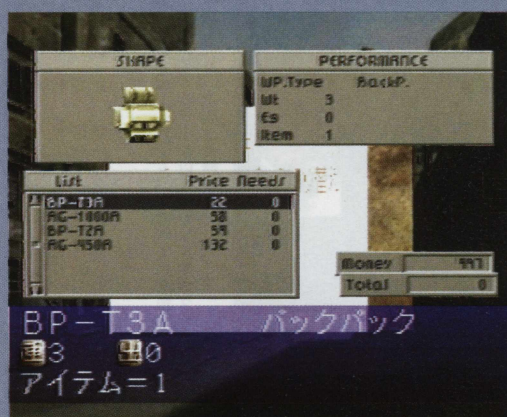
フォーラムとはいわば情報局のこと。ネットワーク中には複数のフォーラムが存在し、各フォーラムごとに入手できる情報が違うので、自分の知りたい情報を取り扱っていそうなフォーラムを選んでアクセスする必要がある。序盤でアクセスできるフォーラムは下の4つだが、どれも情報が刻々と変わるので、まめにチェックを入れておいたほうがいいだろう。

OCUフォーラム

OCUについての情報や、おもにOCU軍で取り扱っている兵器の情報など、OCUに関するあらゆる情報を入手できる。兵器の特徴などはこのフォーラムを見れば詳しく説明してあるので、機会があったら調べておきたい。

⬅自分が乗っているヴァンツァーについての情報はここでチェックしておこう。

バーグ運輸フォーラム

サリバシュが経営する会社、バーグ運輸が主催するフォーラム。ここの目玉は何といってもオンラインショッピング。ショップに立ち寄らなくても、あらゆる場所で買い物が簡単にできる。これはほんとうに便利。

⬅買ったものがすぐに手もとに届くのがすごい。誰がどうやって届けてるんだろう？

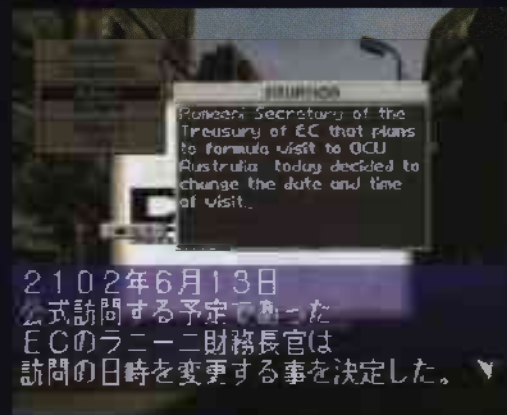
アーリーバード衛星監視システム

衛星から情報を受信し、発信しているフォーラム。アッシュたちがつぎに赴く戦地の情報がここで見られる。敵の配置からユニットの特徴まで事前に調べておけるので、それに応じて作戦を立てたり、セットアップしたりできる。

⬅敵兵器のステータスもここで確認できる。移動するまえに一度は調べておこう。

DNCニュースフォーラム

世界各地の最新情報を提供するフォーラム。クーデターに関する情報や、OCU以外のECやUSNの動向なども、ここで知ることができる。それ以外にも読者の通信欄があり、売ります・買いますなどの雑多な情報が流れていて楽しい。

⬅DN[illegible]

この手のシミュレーションゲームにはもはや欠かせなくなってしまった感のある闘技場。要はヴァンツァーやパイロットのレベルを上げたり、お金を稼いだりする場所だ。このゲームでは個人戦、団体戦のふたつのどちらかを選んで参加することになる。それ以外にも、ここに入りびたる人々との会話から、思わぬ情報を得られることがあるかもしれない。また、チャンピオンへの挑戦など、この場所ならではのイベントもある。参加方法をここでかんたんに説明しておこう。

ユニット強化に欠かせない施設

まずはエントリー

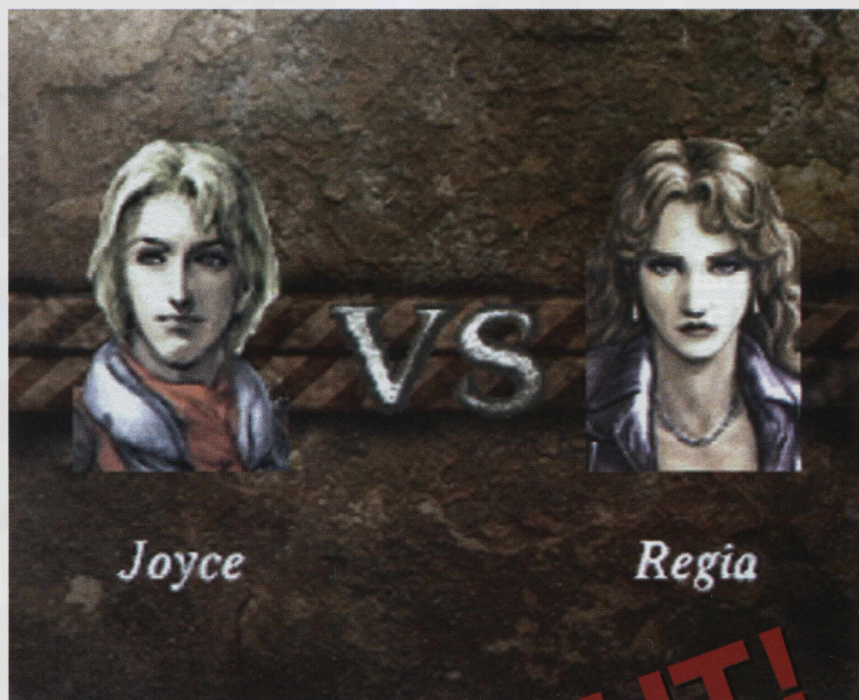
←参加する意志を示すと、店の主人が参加方式を聞いてくる。それ以外にもランキングを確認したり、観客と会話できる。

方式を選択する

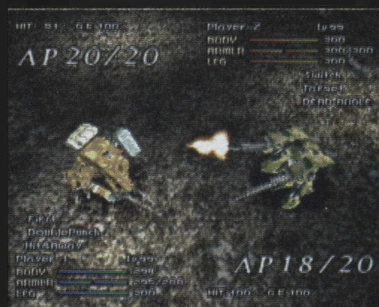
←1対1の個人戦または団体戦のどちらかを選択する。パーツ破壊によるオーナーポイントはもらえない。

パイロットを選択

←参加させたいパイロットを選択し、敵として戦いたい相手を選択したら、いよいよ戦いのゴングが鳴る瞬間だ。

闘技場での参戦の方法は簡単。最初に出場手続きを行ない、個人戦か団体戦かを選択する。個人戦であれば相手と味方側の参加者を選んだのち、すぐに戦闘開始となる。団体戦の場合は相手のほかに、味方の参加人員やチームリーダーなどを選ぶ必要がある。どちらの場合も闘技場内でセットアップできるので、準備万端の状態でこられなくても大丈夫。ただしさすがにショップはないので、オンラインショッピングなどを利用して、必要と思われるアイテム類はひととおり買い揃えておこう。

個人戦

1対1で行なう戦闘。出場するパイロットはひとりだけ。相手は数人の候補のなかから選択できる。敵と味方が交互に攻撃を行ない、どちらかのBodyのHPが0になるまで、あるいは、ボディー内臓武器のないユニットの場合は、両腕が破壊されるまで戦いが自動的にくり広げられる。そのあいだは成りゆきを見守るしかない。唯一最初に選択できるのが、毎ターン使用する武器の種類。一度に5ターン分の武器をまえもって選択する。途中で変更はきかない。戦いに勝利すると、賞金を手に入れることができる。

⬆どの武器で敵を攻撃するかをあらかじめ決めておく。敵のデータがわからないので、運の要素が大きい。5ターン分選ぶと確認のコマンドが出るので、YESを選んでいよいよ戦闘開始だ。

団体戦

メンバーのなかから複数を選んで参加させる。人数はふたりから5人のいずれかを選べるが、味方の人数が少なくても敵の人数は必ず5人と決まっているので、こちらの人数が少なければそれだけ戦況は不利になる。無理せず最多人数で臨むのが無難だ。参加メンバーが決まったらチームの大将を選ぶことになるが、この大将がやられてしまうと他の仲間が生き残っていても戦闘が終了となり、負けたことになる。レベルの低い仲間を大将にするのは避けたほうがいいだろう。それ以外の要素は通常の戦闘とまったく同じ。戦いに勝つと賞金がもらえる。負けそうになったら途中でギブアップすることも可能だが、その場合持ち金が減ってしまうので、たとえ負けるとわかっていても最後まで戦い抜くことだ。

⬅室内での戦い。障害物や建物など、実戦での戦いと同じようなマップの構造になっている。味方のレベル上げだけでなく、実戦へ向けての学習の場として利用するのもいいだろう。

➡バトル画面も通常の戦闘とまったく同じ。ここで弱点を克服するのもひとつの手だ。ただし大将がやられないように戦うのを忘れずに。

親愛なるOCU兵士諸君。
基本的な知識は理解いただけたことと思う。
それではさっそくで申しわけないが
実戦に赴いてもらいたい。
これまでに学んだことをいかんなく発揮し
大いなる戦績を上げてくれることを
心より期待している。

OCU本部

INTERVIEW

FRONT MISSION 2 開発者インタビュー

■出席者
●土田俊郎 スクウェア開発第六部長
●岩崎秀雄 スクウェア開発部プランナー
●大矢哲也 スクウェア開発部プログラマー
●堂本篤史 スクウェア開発部グラフィックデザイナー

■真の続編とは

編集部(以下編)：まずはじめに、前作「フロントミッション」から、「セカンド」の発表までにかなりの間があったと思うのですが、続編制作の話はだいたい、いつごろから持ち上がっていたんでしょうか。

土田：ずいぶんまえですね（笑）。前作が終わってそれほど経っていないころじゃないですか。

編：かなり開いてますよね。ここまで時間がかかった大きな理由は、なんだったんでしょう？

土田：そうですね。スーパーファミコンが終わって、やりたいネタはたくさんあったんだけど、つぎのターゲットのハードウエアが決まるまでのプロセスが長かった、ということはあるでしょうね。それでターゲットが決まったあと、当然ターゲット向きに企画を考えていたってところでしょうか。

編：以前、『フロントミッション』の続編が出るというニュースが広まった時期がありまして、いざフタを空けてみたら「ガンハザード」という横スクロールのアクションだった、なんてこともありましたが……。あの作品はスクウェアとしては、『フロントミッション』の続編というスタンスではなかったんですか？

土田：そうですね。基本的にあれに関しては現行スタッフとの重複はありません。もちろん、知っている人たちではあるんですが（笑）。

編：では、"ヴァンツァー"というメカはだけが共通点という。

土田：むしろ、世界観だけを合わせた、という感じです。

編：では、正統派なシミュレーションRPGとしての続編というのは、「セカンド」が初めて、という認識でいいんですね。

土田：（開発の）みんなもたぶんそうだとおもうんですが、ストレートな続編を作ろう、というか。意識して前作とちがうものを作ろうという感じにはなりませんでしたね。まぁ、やり残していたことがあったり、また新しいターゲットになって、やってみたいことができたということですかね。

■大変身の戦闘シーン

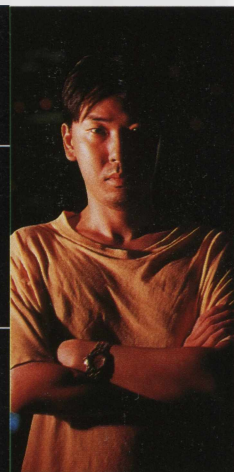
編：やはり前作からの目立った変化といいますと、ポリゴンを多用した戦闘シーン、ということだと思います。ああいった進化のかたちをとった理由は？

土田：まずはプログラマーがやりたかったということと、もともとスーパーファミコンのときから、戦闘シーンについては、視点を斜めふかんの形を取り、ヴァンツァーやマップとかをなるべく立体的に見せようとしていたゲームですから。次世代機に移って、もっと立体的に見せられるならやりたい。

数値の変動だけを楽むゲームは、
少なくとも僕の好みではないです。

セットアップやスキルなど、独特なシステムを盛り込んだシミュレーションRPGの秀作。シリーズ最新作『セカンド』にも、その独自性は受け継がれている。

『フロントミッション』 ©1995 スクウェア/ジークラフト

システムを理解されずに
投げ出されるのはツライですね。

発売日も間近に控え、緊張の続く毎日を過ごす
『フロントミッション セカンド』開発スタッフに
直撃インタビューを敢行!!
開発陣のシミュレーションに対する真摯な姿勢と、
造詣の深さがにじみ出るインタビューとなった。

というか、もともとやりたかったことをやっているわけです。

編：ＣＤ媒体のロード時間に関してはどうですか？　とくにこの作品のメイン購買層は高年齢層で、プレー時間を気にする向きの人が多のではと。そういう意味で、戦闘ごとにアクセスを要するムービーを挿入するのは冒険では？

土田：たしかにシミュレーションっていうのは、ボードの上で物を動かして、ダメージを受けたとか、どういう効果が起こっただとかを淡々と積み重ねていくだけでゲームとして成り立ちますし、良くも悪くもそういうゲームもたくさんありますよね。ただ、これは各人によって考えかたも違うでしょうが、僕はゲームとして成り立ってるからそれでいい、とは思いたくないというか。目で見て、ストーリーだとか、たとえば自分がどんなものに乗っているのかがわからないとゲームに入れないんですよ。

編：高品位なムービーの挿入は、感情移入の一助にはなりますよね。

土田：単純に開けたところは地形効果が低いですよ、とか遠距離攻撃は……みたいな計算・数値の変動だけを楽しむんではなくて、こういう攻撃をするとこう当たって、戦場ではこうなる、というのを見せていきたいんです。

編：プログラマーサイドから見てどうでしょう。

大矢：実際、ロード時間の件は問題になりまして……けっこう長いんですよ（笑）。でも、やっぱり戦闘ムービーはつけたいっていうことで、ああいう形にしました。せっかくポリゴンが使えるんだから、ふつうは使おうと思いますよね。

編：思います（笑）。ロード時間をおしてでも、見せる価値のあるムービーだ、ということですね。たしかに、飛び散る火花や、メカの重量感には目を見張るものがありますね。ちなみに、登場するメカを作成するにあたり、参考にされたものとかはありますか？

大矢：自衛隊のビデオは見ましたね（笑）。おもしろかったなぁ。

編：すると、ミリタリーファンが戦闘ムービーを見たら「これは!!」、みたいな驚きが得られる？

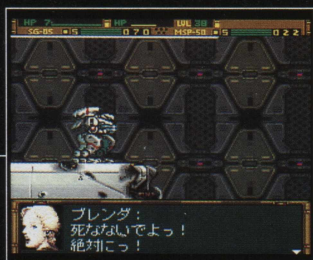
大矢：さすがにそこまではいかないですけど（笑）、そういったものが好きで作ってる、というのは十分感じてもらえると思います。

■APSの狙い

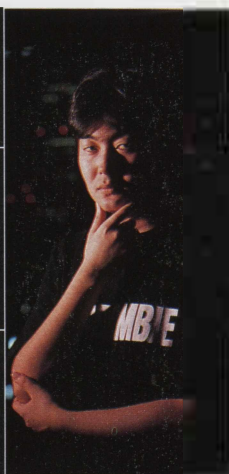
編：お話を伺っていますと、みなさんの並々ならぬ意気込みとこだわりを感じますが、これはリアル指向ということなのでしょうか。新システムのＡＰＳ導入にも、そのあたりが伺えるのですが。

岩崎：前作では、各ユニットが単独で戦っていても、バランス的になんとかなってしまっていたんですよね。そういったことをふまえ

写真は左から
■土田 俊郎氏
■岩崎 秀雄氏
■大矢 哲也氏
■堂本 篤史氏

ポリゴンが使える機体ですから、ふつうに使いますよねぇ（笑）。

『ガンハザード』 ©1996 スクウェア/OMIYA SOFT

『フロントミッション』シリーズ番外編ともいうべき異色アクションRPG。ヴァンツァーから降りた人間が、飛び跳ねて戦えるシステムは話題を呼んだ。

僕はシミュレーションがじつはキライなんですけどね（笑）。

『フロントミッション セカンド』 ©1997/スクウェア

『フロントミッション』のシステムを純粋なかたちで進化させたシリーズ最新作。開発スタッフ渾身の力をこめた戦闘ムービーは一目の価値あり。

て、今回は味方どうしで固まると強くなるとか、相手を囲むと囲まれたユニットは弱くなるとか、システム面でのおもしろさをユーザーに考えてもらいたかったんです。

編：たしかに前作では相手を囲んでも、移動を阻むくらいの要素しかありませんでしたね。やはり、今回は実際の戦闘ならこうだろうという視点が根底にある？

岩崎：でも大事なのは、実際がどうとか、リアルさよりもゲームとしてのおもしろさだと思いますよ。

■セットアップ秘話？

編：『フロントミッション』の魅力のひとつとして、マニアックなセットアップというのがあったと思うんですが、後半のほうになると、高い金額のパーツしか使わなくなって、誰がやっても最終的に同じ形のヴァンツァーになってしまう傾向がありましたが……？

岩崎：今回は前回ほど最強パーツにこだわらなくても、なんとかなるようにしています。また、戦略によっていろんな性質のパーツを使い分ける楽しみもありますよ。

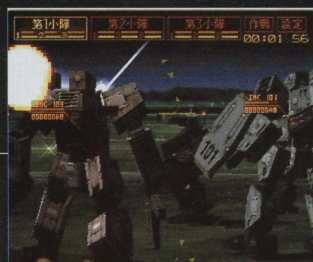
編：なにか現時点でいえるお勧めセッティングはありますか？

岩崎：そうですね。遠距離攻撃用のヴァンツァーは徹底的に重たくして、もう歩けないぐらいでもいいと思います（笑）。格闘系はとにかく装備を極限まで軽くして、回避率を上げるってのが基本ですが、逆にどこまで重い格闘ヴァンツァーが組めるかってのも、ユーザーに期待したいところですね。

編：下半身が戦車タイプのヴァンツァーでがんばれる展開になると個人的には嬉しいんですが（笑）。

堂本：そうですね。今回はレッグを戦車タイプにすると、ボディーやアームの組み合わせでまったく人の形をとどめないものも出てきますからね。

編：かなりこっけいな見た目も期待できますね（笑）。やはりそんななかで隠しパーツの存在なんかも気になるんですが……。プレー中、ムチャクチャおかしなパーツを目にしたんですけど。あれはいったい何ですか？

土田：隠し要素ということになりますかね。まぁ、のちの楽しみにしててください。

『フロントミッション オルタナティヴ』 ©スクウェア

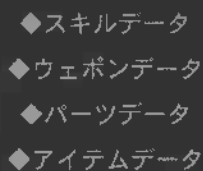
リアルタイムシミュレーションという、新たなテーマで始動した『オルタナティヴ』。はたしてどんな姿で僕たちの前に現われるのか……。

1997.9.5
スクウェア本社にて

CHAPTER4

Data List

第4章　データリスト

Skill Data スキルデータ

『フロントミッション　セカンド』を語るうえで欠かせない要素のひとつスキルシステム。スキルはゲームを進めていくうちに、少しずつ覚えていく能力だ。このデータリストでスキルの条件や効果の参考にしてほしい。

スキルとは戦闘を有利に進めるための特殊能力だ。このスキルはある一定の経験値を得ることで、パイロットのレベルにあったものを習得できる。スキルは、戦闘中にランダムに発生して、相手に大ダメージや特殊効果を与えてくれる。また、スキルはいくつか連鎖することが可能。発動がランダムなので連鎖は運任せになるが、確率を上げるスキルで補助することもできる。習得したスキルは、装備しないと戦闘時に発動してくれないので、街のセットアップ画面で装備することが大切だ。

➡スキルが発動すると、スキル名が画面内にスライドしてくる。いま発動しているスキルをしっかり確認しておこう。

Battle Skill バトルスキル

POWER TYPE パワータイプ

おもに攻撃力を上げるタイプのバトルスキルで、ダメージの倍化や機体の出力をダメージに変えたりするものなどが存在する。

名称	対応する攻撃	条件	効果	レベル1	レベル2
クリティカル	すべて	—	戦闘時にユニットの攻撃が命中すると、その機体の攻撃力がxパーセントアップする。	x=25	x=25 発動率アップ
ターゲット	近距離	—	戦闘時にユニットの狙いを定めることで、命中率をxパーセント、攻撃力をyパーセントアップする。	x=10　y=10	x=20　y=15
チャージ	格　闘	—	自分のHPとボディ（出力増強用バックパックを装備している場合はそれも含む）のエンジン出力を攻撃力に加えて攻撃力をプラスする。ただし、攻撃成功時には自分のユニットのボディも、一定のダメージを受ける。	—	発動率アップ
ディサームアーマー	遠距離	—	戦闘時に敵ユニットのディフェンス数値のx分を無効化してダメージを与える。	x=1/2	x=1/2　発動率アップ
ベストポジション	すべて	—	アクティブポイントボーナス（攻撃時にアクティブポイントの余剰分命中率が上がる）の計算をx倍にする。	x=2	x=2 発動率アップ
ラッキー	すべて	—	スキル発動時に攻撃武器の発射数すべてが敵パーツに命中すると、攻撃力が上がっていく。この効果はバトルステージ終了まで有効だが、1回でも攻撃が命中しなかったら、攻撃力はもとにもどる。	—	発動率アップ
レベルダメージ	格　闘	—	格闘戦闘の攻撃を命中させたとき、敵に自分の格闘レベルの10倍のダメージを与える。	—	発動率アップ

SPEED TYPE スピードタイプ

す速い動きで攻撃回数を増やしたり、敵ユニットの攻撃を妨害したりするバトルスキル。必要条件があるものが多い。

名称	対応する攻撃	条件	効果	レベル1	レベル2
スイッチ	近距離	両手が同種類の近距離専用武器のときに限る	左右の腕に装備した武器によって交互に攻撃する。攻撃回数は最大でx回プラスされる。	x＝1	x＝1 発動率アップ
スピード	近距離	複数発射可能な武器を装備していること	複数の弾丸が発射可能な銃器武器の最大発射回数がxの数値分だけ増加される。	x＝1	x＝1 発動率アップ
ダブルパンチ	格闘	両手がパンチかナックルを装備していること	左右の腕に装備した格闘系武器によって交互に攻撃する。攻撃回数は最大でx回プラスされる。	x＝1	x＝1 発動率アップ
ヒット&アウェイ	格闘／近距離	—	自分の攻撃が終わったあと、戦闘が強制的に終了する。なお、先制攻撃した場合は敵の攻撃まえに戦闘が終了。	—	発動率アップ
フェイント	格闘／近距離	—	複数のバトルスキルを装備しているとき、つぎのスキルの連鎖確率をx倍に上げる攻撃を行なう。	x＝1.5	x＝2
リーサルショット	近距離／遠距離	単発武器のみを装備していること	攻撃が命中した相手のパーツを、そのパーツのHPに関係なく破壊することができる。	—	発動率アップ

SPECIAL TYPE スペシャルタイプ

おもに格闘戦に効果を現わすバトルスキルで、格闘攻撃の属性を変化させたり、特殊な効果を与えるものが存在する。

名称	対応する攻撃	条件	効果	レベル1	レベル2
スタンパンチ	格闘	—	格闘戦において攻撃が命中したとき、敵をxパーセントの確率でスタン(麻痺)状態にすることができる。	x＝30	x＝30 発動率アップ
スティングブロー	格闘	—	従来、ぶつかりあう"衝撃"の属性である格闘攻撃を、ダメージを貫き通す"貫通"の属性に変化させる。	—	発動率アップ
ヒートブロー	格闘	—	格闘攻撃が、従来持っている"衝撃"の属性に加えて"炎熱"の属性が追加される。	—	発動率アップ
レッグファースト	近距離	—	一発目の攻撃は必ずレッグに命中し、その敵をxパーセントの確率でパニックさせる。	x＝30	x＝30 発動率アップ

FIELD TYPE フィールドタイプ

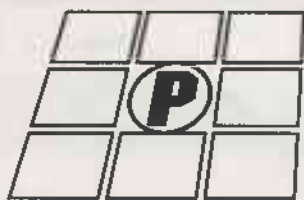
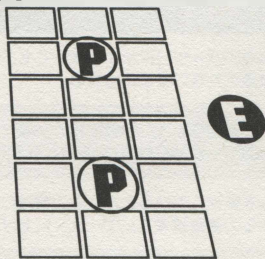
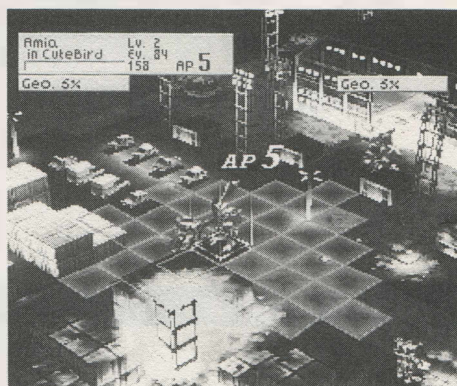
ほかの3つのバトルスキルと違い、攻撃力を持っていないのが特徴のバトルスキル。地形効果や戦闘条件などに影響を与える。

名称	対応する攻撃	条件	効果	レベル1	レベル2
イモータル	すべて	—	敵の攻撃によって自機のパーツHPが0になっても、その戦闘終了までは破壊されないまま残される。	—	発動率アップ
ダッシュ	近距離	—	近距離でこのスキルが発動すると、格闘武器の有無に関らず格闘戦の条件(103ページ補足参照)で戦闘を行なう。	—	発動率アップ
デッドアングル	格闘／近距離	—	複数のバトルスキルを装備しているとき、敵の背後に回り込み、つぎのスキルの連鎖確率をxパーセント上げる。	x＝25	x＝50
ファインドアウト	すべて	—	戦闘時に敵ユニットが行なう攻撃の始まりをxの数値の回数は確実に回避することができる。	x＝1	x＝1 発動率アップ
ファースト	すべて	—	先制攻撃の権利を得て選択した攻撃を行なう。ただし、敵ユニットを戦闘不能にしない限り必ず反撃される。	—	発動率アップ
ホールドアタック	すべて	—	敵に先制攻撃の権利を与える代わりに、自機の攻撃命中率をxパーセント、攻撃力をyパーセント上げる。	x＝10 y＝10	x＝15 y＝20

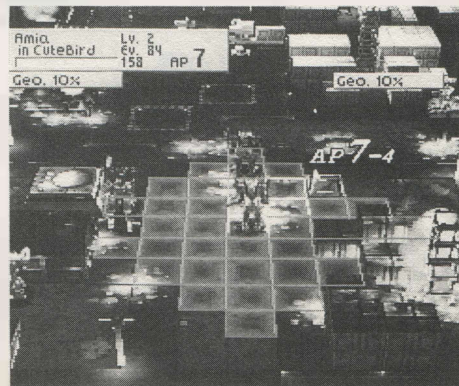
Owner Skill オーナースキル

名称	対象	効果
降伏勧告	敵	このオーナースキルを持つユニットは、戦闘によってダメージを受けている敵に降伏を勧めて、戦闘から離脱させることができる。
スキルアップ	味方	このオーナースキルを持つユニットの周辺ヘクスにいる味方ユニットは、バトルスキルの発動率が50パーセント上がる。
Z・O・C(ゾック)	敵	このオーナースキルを持つユニットの周辺ヘクスに入った敵ユニットは、周辺ヘクスから抜けない限り前後左右1ヘクスしか移動することができなくなる。
ディフェンス	味方	このオーナースキルを持つユニットの周辺ヘクスにいる味方ユニットは、攻撃の回避率が10パーセント上がる。
ディープストライク	味方	このオーナースキルを持つユニットの周辺ヘクスにいる味方ユニットは、攻撃の命中率が10パーセント上がる。
ヘルプ	味方	このオーナースキルを持つユニットは、周辺ヘクスにいる味方ユニットへの攻撃をすべて身代わりに受けることができる。
モラル	味方	このオーナースキルを持つユニットの周辺ヘクスにいる味方ユニットは、回避率、命中率、バトルスキル発動率が5パーセント上がる。
リフレッシュ	味方	このオーナースキルを持つユニットの周辺ヘクスにいる味方パイロットは、ターン開始時にパニックやテラーから回復する。

Z・O・Cの効果

Z・O・C(ゾック)とは、ある一定の地域を自分の勢力下にして敵ユニットの行動範囲を制限するものである。Z・O・Cを装備したユニットの勢力範囲は(図1)の通り。この□のなかに敵ユニットが入った時点で、その敵ユニットの移動はストップさせられる。そして、つぎのターンでも敵ユニットが□のなかにいた場合、前後左右1ヘクスしか移動できないという制限を受る。また、Z・O・Cの応用としてZ・O・C装備ユニットを2機並べ(図2)勢力範囲を広げることによって、一定区間を直進できなくする壁を作ることができるのである。

●移動制限された敵機

⬅Z・O・Cを装備したユニットによって移動制限された敵ユニット。ヘタにユニットの近くにいるより、早めに勢力下から逃げたほうが得策だろう。

●Z・O・Cによる壁

➡これでZ・O・Cによる壁が成立した。敵ユニットは必然的に遠回りを強いられることになる。時間稼ぎや仲間を救援するイベントで効果を発揮しそうだ。

COM Skill コンピュータースキル

名称	対象	効果
AUTO REPAIR	自分	自軍のフェイズ開始時に、自機ユニットのパーツのなかでもっともHPが少ないパーツのHPを最大HPの5パーセント回復する。
AUTO SIGHT(SHORT)	自分	自機ユニットが近距離攻撃するとき、消費するアクティブポイントが半分になる。
LEARNING SYSTEM	自分	戦闘において、敵のパーツや機体を破壊することで手に入れた経験値を2倍にする。
MOVE PLUS	自分	マップ上のヘクスを移動するのに必要な、自機ユニットの移動力がプラス1される。
SATELLITE	敵	マップ上の地形に存在する、地形防御効果や攻撃命中率アップの効果を0パーセントにして無効化する。
SDP SYSTEM	自分	戦闘中に敵ユニットから受けたダメージが10ダメージより少ない場合、そのダメージはゼロとして計算される。
SHOCK ABSORB	自分	戦闘中にスタンパンチのスキルを持つ敵ユニットの攻撃が命中してもスタン状態に陥ることがなくなる。

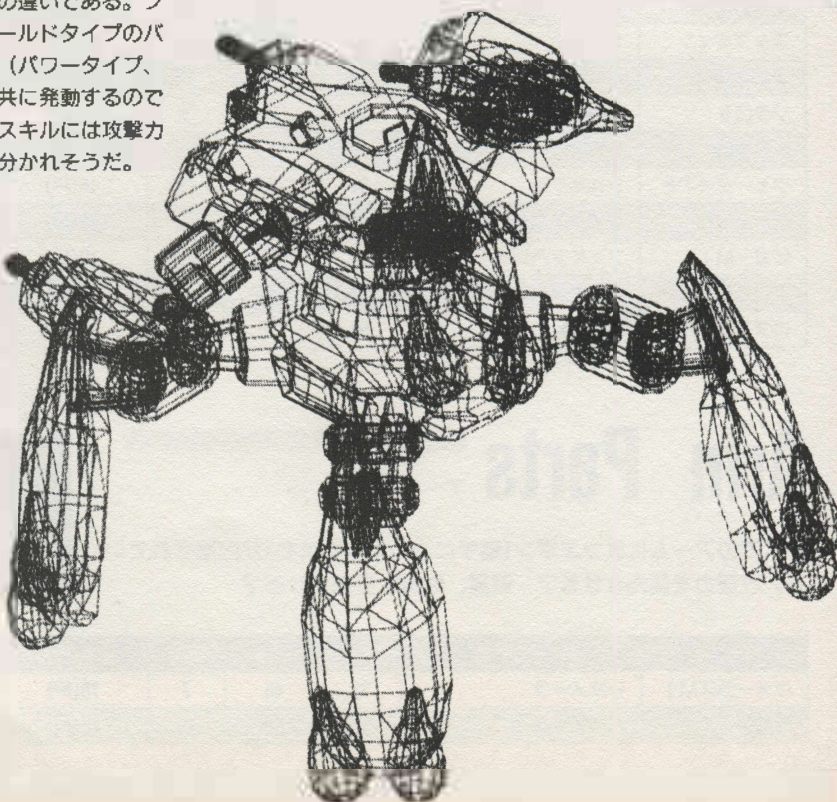
スキルの補足

●フェイントとデッドアングルの違い

フェイントとデッドアングルは、ともにバトルスキルの連鎖する確率を上げるバトルスキルだが、スキルの持つ意味合いが若干異なる。このふたつのバトルスキルの違いは、すなわちタイプの違いである。フェイントはスピードタイプ、デッドアングルはフィールドタイプのバトルスキルにそれぞれ属している。スピードタイプ（パワータイプ、スペシャルタイプも含む）のバトルスキルは攻撃と共に発動するので攻撃力を持っているが、フィールドタイプのバトルスキルには攻撃力がない。嗜好によって、このバトルスキルの取捨は分かれそうだ。

●格闘戦の条件

○お互いの地形効果は無視される。
○格闘攻撃はシールドで回避できない。
○ダメージは必ず上半身に与えられる。
○格闘攻撃を選択したユニットは、必ず先制攻撃権を相手に譲る(ただし、相手も格闘を選択した場合とファーストのバトルスキルが発動した場合は除く)。

Parts Data パーツデータ

ボディ、アーム、レッグ、バックパックの４つのパーツ。それは作戦を遂行するために必要不可欠なものであり、自分の身を守るためのものでもある。戦場では武器がすべてではない。パーツひとつひとつの性能も勝敗に大きく左右してくることを憶えておこう。

基本的なヴァンツァーのパーツの装備は、対象となるヴァンツァーにどういった役目を持たせるかということで決まる。たとえば、ガンガン突撃させて肉弾戦や近距離戦で戦うヴァンツァーには耐貫通、耐衝撃をメインに。後方からミサイルやロケットでの遠距離攻撃が中心のヴァンツァーには耐炎熱、耐衝撃をメインに、といった具合いだ。ただし、耐貫通は衝撃、炎熱に、耐衝撃は炎熱、に、耐炎熱は貫通、衝撃に弱いという欠点があるため、ミッションによって変えていく必要性がある。

Body Parts ボディパーツ

ヴァンツァーの出力を支えるボディ。ヴァンツァーのパワーの中核なので、性質と出力を中心に考慮してセットアップをしよう。

最大HP：パーツの体力　移動：移動力に影響
重量：装備時の負担重量　機動力：バトル中のす速さに影響
装甲値：守備力　Rコスト：出撃時にかかる費用
内蔵武器：最初からついている武器　出力：マシンのパワー
性質：N・ノーマル　F・耐炎熱　P・耐貫通　S・耐衝撃

パーツ名	メーカー名	最大HP	価格	重量	装甲(性質)	出力	移動	機動力	Rコスト	内蔵武器
ウォーラスM１	レオノーラ	52	122	19	52(P)	92	0	50	17	—
オバディア	バレストロ	64	139	21	20(N)	106	0	33	16	—
ガスト　503B	ディアブルアビオニクス	54	116	17	18(N)	92	0	35	14	—
カーム　400S	ディアブルアビオニクス	72	141	24	17(P)	108	0	48	21	—
ギザ４C	レオノーラ	65	132	23	20(N)	107	0	48	20	—
ジーピュT４	シュネッケ	76	266	28	22(N)	123	0	47	32	—
スタブライン	センダー	57	132	23	20(F)	94	0	25	18	29㎜マシンガン
ゼニスV	ジェイドメタル＝ライマン	62	147	23	25(S)	108	0	49	20	—
ゾラC５	トロー	78	290	31	24(F)	125	0	42	34	—
タトウC	トロー	72	295	29	28(S)	125	0	38	33	—
ツェーダーT２	シュネッケ	61	118	20	15(P)	93	0	30	18	—
バジェM13	ヴィンスジャパン	74	279	25	22(N)	122	0	52	26	—
ビガーM１	ファイアバレー	64	285	29	19(P)	126	0	27	35	—
フロストM37	ディアブルアビオニクス	67	144	25	22(F)	109	0	44	21	—
ロブスト１A	バレストロ	55	110	15	18(N)	92	0	50	17	—

Arm Parts アームパーツ

すべてのアームにはウエポン(素手による攻撃を含む)が内蔵されている。攻撃力を優先させる？　重量、性質を優先させる？

最大HP：パーツの体力　移動：移動力に影響
重量：装備時の負担重量　機動力：バトル中のす速さに影響
装甲値：守備力　Rコスト：出撃時にかかる費用
内蔵武器：最初からついている武器　出力：マシンのパワー
性質：N・ノーマル　F・耐炎熱　P・耐貫通　S・耐衝撃

パーツ名	メーカー名	最大HP	価格	重量	装甲(性質)	出力	移動	機動力	Rコスト	内蔵武器
ウォーラスM１	レオノーラ	32	43	7	18(P)	0	0	50	3	ハードブロウ(A)
オバディア	バレストロ	39	62	18	16(N)	0	0	33	3	M926BZ

パーツ名	メーカー名	最大HP	価格	重量	装甲(性質)	出力	移動	機動力	Rコスト	内蔵武器
ガスト 503B	ディアブルアビオニクス	33	57	15	14(N)	0	0	35	2	17㎜マシンガン
カーム 400S	ディアブルアビオニクス	44	49	8	14(P)	0	0	48	4	ハードブロウ(B)
ギザ4C	レオノーラ	40	46	8	16(N)	0	0	48	4	ハードブロウ(B)
ジーピュT4	シュネッケ	47	95	9	18(N)	0	0	47	8	ハードブロウ(C)
スタブライン	センダー	35	60	16	15(F)	0	0	25	3	FL-120
ゼニスV	ジェイドメタル=ライマン	38	51	8	20(S)	0	0	49	4	ハードブロウ(B)
ゾラC5	トロー	48	104	10	20(F)	0	0	42	8	ハードブロウ(C)
タトウC	トロー	45	116	14	23(S)	0	0	38	8	ボルトタスク
ツェーダーT2	シュネッケ	37	59	16	12(P)	0	0	30	3	44㎜エトヴァ
バジェM13	ヴィンスジャパン	46	100	8	18(N)	0	0	52	6	ハードブロウ(C)
ビガーM1	ファイアバレー	52	122	20	15(P)	0	0	27	8	60㎜砲
フロストM37	ディアブルアビオニクス	41	50	9	18(F)	0	0	44	4	ハードブロウ(B)
ロブスト1A	バレストロ	34	39	7	14(N)	0	0	50	3	ハードブロウ(A)

※ゲーム内ではハードブローの名前は変わりません。ただし3種類の能力値があるため(A)、(B)、(C) と便宜上分類しています。

Leg Parts レッグパーツ

ミッションによって、レッグのパーツは変えることが多い。その戦場に合ったレッグを選んでセットアップする必要性がある。

最大HP：パーツの体力　　移動：移動力に影響
重量：[illegible]負担[illegible]　　機動力：バトル中のす速さに影響
装甲値：守備力　　Rコスト：出撃時にかかる費用
内蔵武器：最初からついている武器　　出力：マシンのパワー
性質：N・ノーマル　F・耐炎熱　P・耐貫通　S・耐衝撃

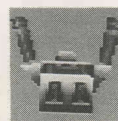
パーツ名	メーカー名	最大HP	価格	重量	装甲(性質)	出力	移動	機動力	Rコスト	内蔵武器
ウォーラスM1	レオノーラ	44	59	13	20(P)	0	0	50	4	—
オバディア	バレストロ	54	65	14	18(N)	0	0	33	4	—
ガスト 503B	ディアブルアビオニクス	45	53	12	16(N)	0	0	35	3	—
カーム 400S	ディアブルアビオニクス	61	70	16	15(P)	0	0	48	5	—
ギザ4C	レオノーラ	55	65	16	18(N)	0	0	48	5	—
ジーピュT4	シュネッケ	64	133	19	20(N)	0	0	47	11	—
スタブライン	センダー	47	55	14	18(F)	0	1	25	4	—
ゼニスV	ジェイドメタル=ライマン	52	72	16	23(S)	0	0	49	5	—
ゾラC5	トロー	66	145	21	22(F)	0	0	42	12	—
タトウC	トロー	61	141	19	25(S)	0	1	38	11	—
ツェーダーT2	シュネッケ	51	57	13	14(P)	0	0	30	4	—
バジェM13	ヴィンスジャパン	63	140	17	20(N)	0	0	52	9	—
ビガーM1	ファイアバレー	70	128	21	17(P)	0	1	27	12	—
フロストM37	ディアブルアビオニクス	57	71	18	20(F)	0	0	44	5	—
ロブスト1A	バレストロ	46	53	13	16(N)	0	0	50	4	—

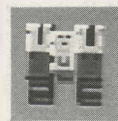
Back Pack Parts バックパックパーツ

BP-T3A

●重量：3
●出力：0
●アイテム：1

AG-1000A

●重量：9
●出力：18
●アイテム：0

BP-T2A

●重量：4
●出力：0
●アイテム：2

AG-450A

●重量：11
●出力：21
●アイテム：0

Computer Data コンピューターデータ

強化すればするほど性能が良くなってくるコンピューター。ここではミッション4までに登場する4種類のコンピューターを紹介する。コンピューターはそれぞれに4つのモードが存在する。モードはことなる性能を持っているのでそこを重視して装備しよう。

アボット、べリオール、クレイオー、デリカートの4つのコンピューターにそれぞれついている4つのモード。モード1はバランス重視、モード2は格闘戦重視、モード3は近距離戦重視、モード4は遠距離戦重視になっている。ヴァンツァーのタイプに合わせて装備しよう。また、クレイオーとデリカートはミッション4からの登場となる。

格：　直接攻撃による肉弾戦に影響する能力値。
近：　近距離における武器攻撃に影響する能力値。
遠：　遠距離における武器攻撃に影響する能力値。
※下段は付属するスキルです。

Abbot アボット

性能を強化していくと、モード2でSHOK ABSORB、モード3でBalance Upというスキルがついてくる。

アボット1

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：3	近：2	遠：1	格：4	近：1	遠：1	格：2	近：3	遠：1	格：2	近：1	遠：3
―			―			―			―		

アボット2

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：5	近：4	遠：2	格：4	近：2	遠：1	格：3	近：7	遠：1	格：3	近：2	遠：6
―			SHOCK ABSORB			―			―		

アボット3

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：7	近：6	遠：3	格：7	近：3	遠：2	格：3	近：4	遠：2	格：4	近：3	遠：9
―			SHOCK ABSORB			Balance Up			―		

アボット4

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4			MODE5		
格：9	近：8	遠：4	格：11	近：4	遠：2	格：4	近：8	遠：2	格：5	近：4	遠：12	格：4	近：4	遠：4
―			SHOCK ABSORB			Balance Up			―			Move Plus		

Balliol べリオール

コンピューターの性能を強化しなくても、初期の状態でモード4にENERGY SAVEパーセント低下というスキルがついてくる。

べリオール1

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：2	近：1	遠：3	格：3	近：1	遠：2	格：1	近：3	遠：2	格：1	近：1	遠：2
―			―			―			ENERGY SAVE		

べリオール2

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：3	近：3	遠：5	格：6	近：1	遠：4	格：1	近：6	遠：4	格：1	近：1	遠：7
―			―			―			ENERGY SAVE		

べリオール3

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：5	近：4	遠7	格：8	近：2	遠：6	格：2	近：8	遠：6	格：2	近：2	遠：10
―			―			―			ENERGY SAVE		

べリオール4

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4			MODE5		
格：6	近：6	遠：9	格：12	近：2	遠：7	格：2	近：12	遠：7	格：2	近：2	遠：15	格：3	近：3	遠：6
―			―			―			ENERGY SAVE			Move Plus		

Clio クレイオー

ミッション4から登場するため、基本能力値がやや高め。強化するとモード3でBalance Upのスキルがついてくる。

クレイオー1

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：4	近：4	遠：1	格：6	近：6	遠：2	格：8	近：8	遠：3	格：2	近：2	遠：5
―――			―――			―――			―――		

クレイオー2

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：6	近：6	遠：2	格：10	近：3	遠：1	格：3	近：3	遠：1	格：3	近：3	遠：8
―――			―――			Balance Up			―――		

クレイオー3

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：8	近：8	遠3	格：13	近：4	遠：2	格：4	近：6	遠：2	格：4	近：4	遠：11
―――			―――			Balance Up			―――		

クレイオー4

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4			MODE5		
格：10	近：10	遠：4	格：15	近：6	遠：3	格：5	近：10	遠：2	格：5	近：5	遠：14	格：5	近：5	遠：5
―――			―――			Balance Up			―――			Move Plus		

Delikat デリカート

ミッション4から登場するため、基本能力値がやや高め。初期状態からENERGY SAVEのスキルがついてくる。

デリカート1

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：3	近：2	遠：4	格：5	近：1	遠：3	格：1	近：5	遠：3	格：1	近：1	遠：5
―――			―――			―――			ENERGY SAVE		

デリカート2

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：4	近：4	遠：6	格：8	近：1	遠：5	格：1	近：8	遠：5	格：1	近：1	遠：5
―――			―――			―――			ENERGY SAVE		

デリカート3

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4		
格：6	近：5	遠：8	格：11	近：2	遠：6	格：2	近：11	遠：6	格：2	近：2	遠：13
―――			―――			―――			ENERGY SAVE		

デリカート4

MODE1			MODE2			MODE3			MODE4			MODE5		
格：7	近：7	遠：10	格：14	近：2	遠：8	格：2	近：14	遠：8	格：4	近：3	遠：15	格：4	近：3	遠：7
―――			―――			―――			ENERGY SAVE			Auto Repair		

Weapon Data ウエポンデータ

戦闘において勝敗を大きく左右する要素のひとつがウエポンだ。肉弾攻撃をさせるヴァンツァー、遠距離攻撃をさせるヴァンツァーのそれぞれに合うウエポンがあり、その用途に合わせて使いこなすことが勝利へのカギを握るといえる。

ウエポンにはカテゴリーが存在する。それは、どのウエポンがどのカテゴリーに属するかという要素だ。カテゴリーの種類によって性質は大きく変わってくる。攻撃力よりも攻撃回数で勝負するショットガンや、一発の威力を重視したグレネードなど、攻撃の用途によって多数の種類がある。その戦闘において、いかなる攻撃方法が重要か、どのような攻撃が仲間を援護できるかという点を考えてウエポンを選択してほしい。また、どのウエポンがどの敵に有効かをふまえて攻撃しよう。

Weapon Parts ウエポンパーツ

命中率、攻撃力、攻撃回数のバランスも考えながらウエポンを決めよう。長所、短所を理解しないとウエポンを使いこなせないぞ。

W：ヴァンツァー　F：戦車
H：大型機動兵器　S：支援ポッド
A：装甲車　C：ヘリ
L：トラック　J：ジェット機
◎：超有効　○：有効　▲：普通　X：不利　ー：攻撃不能

武器名		攻撃力	攻撃回数	命中率	重量	武器とマシンの相性
Sカテゴリー	装備	射程距離	装弾数	攻撃属性	価格	
アイアンランプ		42	1	75	10	W：▲　F：◎　H：◎　S：○
ナックル	手	1	ー	衝撃	18	A：◎　C：ー　L：▲　J：ー
イーグレット		41	4	66	12	W：▲　F：◎　H：◎　S：▲
ロケット	肩	2 - 4	2	炎熱＋衝撃	41	A：○　C：ー　L：▲　J：ー
イービス		16	3	88	12	W：▲　F：◎　H：◎　S：○
ミサイル	肩	4 - 5	3	炎熱＋衝撃	23	A：◎　C：ー　L：▲　J：ー
ヴィルト		30	2	86	16	W：▲　F：◎　H：◎　S：○
ミサイル	肩	4 - 5	2	炎熱＋衝撃	55	A：◎　C：ー　L：▲　J：ー
ウォーマー		17	4	72	12	W：▲　F：◎　H：○　S：◎
火炎放射器	手	1	9	炎熱	55	A：○　C：ー　L：▲　J：ー
FLー120		12	4	73	内蔵	W：▲　F：◎　H：○　S：◎
火炎放射器	手	1	9	炎熱	ー	A：○　C：ー　L：▲　J：ー
Mカイユ1		26	2	74	16	W：ー　F：ー　H：ー　S：ー
対空ミサイル	手	4 - 5	3	炎熱＋衝撃	116	A：ー　C：◎　L：ー　J：◎
M826BZ		45	1	60	内蔵	W：▲　F：◎　H：◎　S：▲
バズーカ	手	1 - 2	3	炎熱＋衝撃	ー	A：○　C：ー　L：×　J：ー
M405A		45	1	60	13	W：▲　F：◎　H：◎　S：▲
バズーカ	手	1 - 2	3	炎熱＋衝撃	36	A：○　C：ー　L：×　J：ー
オーデンM90		7	8	70	10	W：▲　F：◎　H：◎　S：▲
ショットガン	手	1	9	貫通	36	A：○　C：×　L：×　J：ー

武器名		攻撃力	攻撃回数	命中率	重量	武器とマシンの相性
Sカテゴリー	装備	射程距離	装弾数	攻撃属性	価格	
カイゼリン		34	1	78	10	W:○ F:◎ H:◎ S:◎
ライフル	手	1	9	貫通	31	A:◎ C:▲ L:○ J:—
グマス76㎜		19	3	66	13	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
キャノン	手	1 - 2	3	衝撃+貫通	40	A:○ C:× L:▲ J:—
グリーリー		52	1	60	14	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
バズーカ	手	1 - 2	3	炎熱+衝撃	72	A:○ C:— L:× J:—
グレンツェ		41	1	80	10	W:○ F:◎ H:◎ S:◎
ライフル	手	1	9	貫通	37	A:◎ C:▲ L:○ J:—
ゴスホーク		12	6	63	16	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
ロケット	肩	2 - 4	2	炎熱+衝撃	92	A:○ C:— L:▲ J:—
コングレス		12	4	75	10	W:○ F:◎ H:◎ S:○
マシンガン	手	1	9	貫通	34	A:○ C:○ L:▲ J:×
ジュアリーEX		12	5	73	10	W:○ F:◎ H:◎ S:○
マシンガン	手	1	9	貫通	39	A:○ C:○ L:▲ S:×
17㎜マシンガン		8	6	76	内蔵	W:○ F:◎ H:◎ S:○
マシンガン	手	1	9	貫通	—	A:○ C:○ L:▲ J:×
GL200M 3		28	1	70	14	W:○ F:◎ H:◎ S:○
グレネード	肩	2 - 3	2	炎熱+貫通	34	A:◎ C:— L:○ J:—
スキュア		21	1	68	11	W:○ F:◎ H:◎ S:○
グレネード	肩	2 - 3	3	炎熱+貫通	16	A:◎ C:— L:○ J:—
スカイゴス		8	6	63	12	W:— F:— H:— S:—
対空ロケット	肩	2 - 4	2	炎熱+衝撃	41	A:— C:◎ L:— J:◎
スカイスナイプ		12	6	68	16	W:— F:— H:— S:—
対空ロケット	肩	2 - 4	2	炎熱+衝撃	92	A:— C:◎ L:— J:◎
ダブルネイル		47	1	75	12	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
ナックル	手	1	—	衝撃	38	A:◎ C:— L:▲ J:—
ダムピアス		16	3	67	11	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
キャノン	肩	1 - 2	3	衝撃+貫通	67	A:◎ C:× L:▲ J:—
ドンキー		18	3	65	14	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
ロケット	肩	2 - 4	3	炎熱+衝撃	47	A:○ C:— L:▲ J:—
22㎜マシンガン		8	6	75	内蔵	W:○ F:◎ H:◎ S:○
マシンガン	手	1	9	貫通	—	A:○ C:○ L:▲ J:×
ハートクラブ		50	1	80	12	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
ロッド	手	1	—	衝撃	39	A:◎ C:— L:▲ J:—
ハードブロー(A)		21	1	70	10	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
パンチ	手	1	—	衝撃	12	A:◎ C:— L:▲ J:—
ハードブロー(B)		25	1	70	10	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
パンチ	手	1	—	衝撃	14	A:◎ C:— L:▲ J:—

※ゲーム内ではハードブローの名前は変わりません。ただし3種類の能力値があるため(A)、(B)、(C)と便宜上分類しています。

武器名		攻撃力	攻撃回数	命中率	重量	武器とマシンの相性
Sカテゴリー	装備	射程距離	装弾数	攻撃属性	価格	
ハードブロー(C)		29	1	70	12	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
パンチ	手	1	—	衝撃	27	A:◎ C:— L:▲ J:—
ハードロッド		47	1	80	10	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
ロッド	手	1	—	衝撃	21	A:◎ C:— L:▲ J:—
ピュースM14		13	5	77	12	W:○ F:◎ H:◎ S:○
マシンガン	肩	1	9	貫通	78	A:○ C:○ L:▲ J:×
ヒガ9式散弾銃		8	8	72	12	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
ショットガン	手	1	9	貫通	70	A:○ C:× L:× J:—
ブラヴァーS		41	1	85	14	W:— F:— H:— S:—
対空ミサイル	肩	4 - 5	2	炎熱+衝撃	58	A:— C:◎ L:— J:◎
ブラヴァーM2		45	1	85	14	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
ミサイル	肩	4 - 5	2	炎熱+衝撃	29	A:◎ C:— L:▲ J:—
ブラスタ86mm		22	3	68	14	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
キャノン	肩	1 - 2	3	貫通+衝撃	78	A:○ C:× L:▲ J:—
ブレスニードル		44	1	75	10	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
ナックル	手	1	—	衝撃	20	A:◎ C:— L:▲ S:—
ホットリバー		12	4	73	10	W:▲ F:◎ H:○ S:◎
火炎放射器	手	1	9	炎熱	30	A:○ C:— L:▲ J:—
ホットリバー30		15	4	73	10	W:▲ F:◎ H:○ S:◎
火炎放射器	手	1	9	炎熱	35	A:○ C:— L:▲ J:—
ボルトタスク		52	1	71	内蔵	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
パンチ	手	1	—	衝撃	16	A:◎ C:— L:▲ J:—
ホークアウル		12	5	67	14	W:— F:— H:— S:—
対空ロケット	肩	2 - 4	2	炎熱+衝撃	47	A:— C:◎ L:— J:◎
マッドキャップ		38	1	61	11	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
バズーカ	手	1 - 2	3	炎熱+衝撃	30	A:○ C:— L:× J:—
ミーンズSG		6	6	71	10	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
ショットガン	手	1	9	貫通	31	A:○ C:× L:× J:—
44mmエトヴァ		19	3	68	内蔵	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
キャノン	手	1 - 2	3	衝撃+貫通	—	A:◎ C:× L:▲ J:—
ラストワード		47	1	62	12	W:○ F:◎ H:◎ S:◎
ライフル	手	1	9	貫通	73	A:◎ C:▲ L:○ J:—
ラバーズM2		35	1	66	12	W:— F:— H:— S:—
対空ミサイル	肩	4 - 5	2	炎熱+衝撃	50	A:— C:◎ L:— J:◎
レイジーホーン		24	1	70	13	W:○ F:◎ H:◎ S:○
グレネード	肩	2 - 3	2	炎熱+貫通	18	A:◎ C:— L:○ J:—
66mm砲		22	3	68	内蔵	W:▲ F:◎ H:◎ S:▲
キャノン	肩	1 - 2	3	衝撃+貫通	—	A:○ C:× L:▲ J:—
ロッダー		44	1	80	10	W:▲ F:◎ H:◎ S:○
ロッド	手	1	—	衝撃	18	A:◎ C:— L:▲ J:—

※ゲーム内ではハードブローの名前は変わりません。ただし3種類の能力値があるため(A)、(B)、(C)と便宜上分類しています。

Item Data アイテムデータ

味方のヴァンツァーを支援するのはなにも攻撃だけではない。ダメージを受けたパーツHPを回復させるアイテムや、ウエポンの弾を補給できるアイテムなどの回復アイテムも味方に対する重要な支援だ。状況に合わせてアイテムを使いこなそう。

アイテムを使うにはAPが4ポイント必要となる。敵と対峙しているときの4ポイントはかなり大きい。それをうまくカバーするためには、ひとりで行動しないことだ。仲間で固まってAPの消費を抑え、アイテムを使う余裕を作っておこう。また、アイテムを使うキャラのアームが破壊された場合を考えてアイテムを持つキャラを余分に作っておこう。

アイテム名	重量	価格	使用効果
火炎放射器タンク	2	10	火炎放射器に燃料を補充する
キャノン弾倉	2	10	キャノンに弾丸を補充する
グレネード弾倉	2	10	グレネードに弾丸を補充する
ショットガン弾倉	1	10	ショットガンに弾丸を補充する
スモーク	1	20	ミサイル以外の攻撃に地形効果30パーセントアップ
対空ミサイル弾	3	10	対空ミサイルに弾丸を補充する
対空ロケット弾	3	10	対空ロケットに弾丸を補充する
チャフ	1	20	ミサイル攻撃に対して地形効果30パーセントアップ
地雷	2	30	ユニットの脚部を破壊。脚部がない場合は無効
バズーカ弾倉	2	10	バズーカに弾丸を補充する
マシンガン弾倉	1	10	マシンガンに弾丸を補充する
ライフル弾倉	1	10	ライフルに弾丸を補充する
リバース1	2	80	パーツHPを最大値の25パーセントを回復。HP0にも有効
リバース2	6	150	パーツHPを最大値まで回復。HP0にも有効
リペア1	1	10	パーツHPを最大値の50パーセントを回復。HP0には無効
リペア2	2	50	パーツHPを最大値の75パーセントを回復。HP0には無効
リペア3	4	100	パーツHPを最大値まで回復。HP0には無効

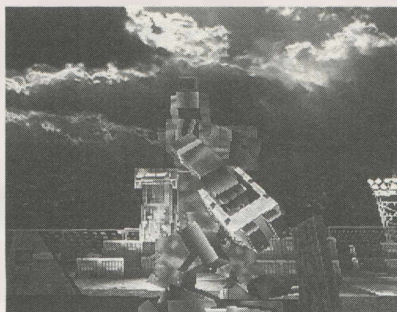
『フロントミッション セカンド』につらなる流れを探る

シミュレーションRPGの歴史

History of Simulasion R.P.G

数あるゲームのなかでもシミュレーションRPGとは、どのようなものなのか? ジャンルとしての特徴を多角的視点から見ていくことにする。

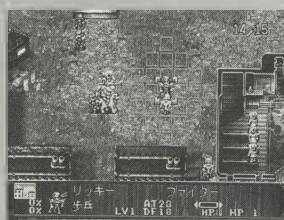
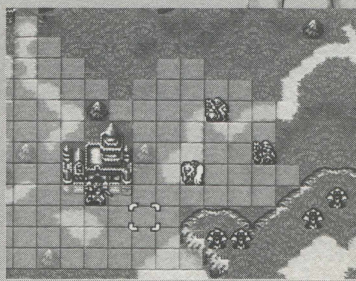
1 シミュレーションRPGと呼ばれる作品群

剣と魔法が中心のファンタジー系か、銃と鋼鉄の機体が闊歩するSF系。現在リリースされているシミュレーションRPGは、大きく分けると以上のふたつのカテゴリーに分類できる。それぞれを一見すると、ストーリーや世界設定の違いだけと思いがちなのだが、設定を十分に生かすためのシステム上の違いや数々の工夫にも目を向けると、さらに違いがハッキリとしてくる。

⬅異なるジャンルの融合によって誕生したシミュレーションRPG。新分野ながら多岐に渡る作品を生み出している。

Simulation RPG World

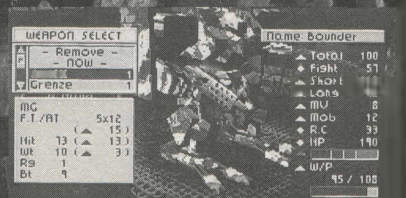
ファンタジー系S-RPG

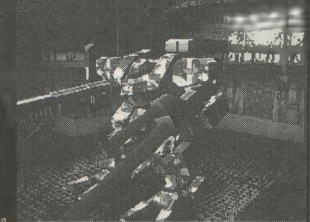
一介の傭兵や国を統べる者として傭兵を指揮することでゲームが進行。時間軸に沿ってキャラクターが代替わりする大河ロマン的な作品もリリースされている。おもな代表作として『ラングリッサー』。

⬆魔法の代わりに数々の超兵器を駆使して戦うのがSF系の特徴だ。

⬆攻撃から回復まで、様々な魔法が使えるのはファンタジー系の特権だ。

⬆剣と剣による接近戦によって雌雄を決するのもファンタジーならでは。

⬅マップ上の行軍シーンは、中世の戦闘を彷彿とさせてくれる。

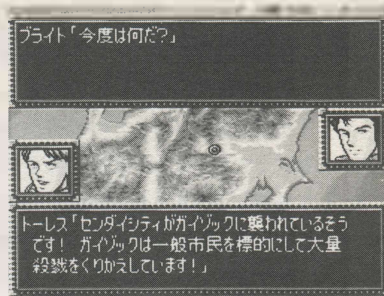
SF系S-RPG

重火器で武装したり、自らロボットに搭乗して戦うのが特徴。空想科学を土台としたものから近未来を舞台としたリアル志向の作品まで、さらに細かく分類することも可能。代表作に『ロボット大戦』、『フロントミッション』。

⬆リアルなところで、現用兵器の流れを組むような武器名が続々と登場する。

⬇3Dモデリング技術によって、さらにリアル志向が強くなりつつある。

⬆レベルアップ以外に、武器やマシンをチューンナップすることで強化。

2 シミュレーションRPGの特徴

RPGとシミュレーション、ふたつの分野の融合から始まったジャンルだからこそ、それぞれの要素が含まれている。ただし、両方の要素が入っているだけでは真のシミュレーションRPGとは言えない。シミュレーションの戦略性とひとつの役になりきるRPGの特徴。このふたつがお互いに補完しあってこそ、新ジャンルの特徴が誕生するのだ。

大規模な作戦行動を指揮したいプレーヤーのために、シミュレーションゲームは誕生したのだ。

元はテーブルトークから生まれたものだが、役を演じるという前提はTVゲームでも変わらない。

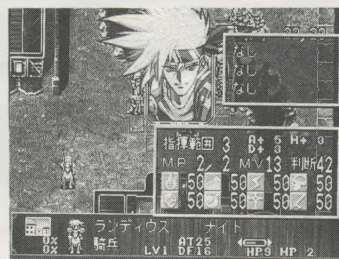
シミュレーション要素

プレーヤーは部隊に命令を与える司令官的立場であり、ゲーム全体の流れを見通す客観的な考えが要求される。敵の侵攻を食い止め、ときには敵の裏をかき自軍を勝利に導くための作戦を立てることが最重要であり、縦横無尽の戦略を立てることが楽しいポイントとなる。

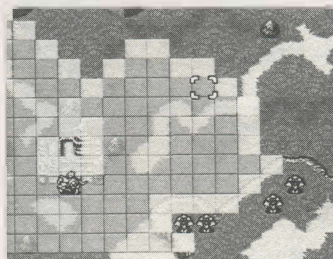
RPG要素

プレーヤーはユニット(人物、ロボットなど)のひとつであり、物語に登場する人物を演じることになる。そのためキャラクターに対してストレートに感情移入でき、主体的に物語を追体験できるのが最大の特徴。ロール(役)をプレー(演技する)の語源通りなのだ。

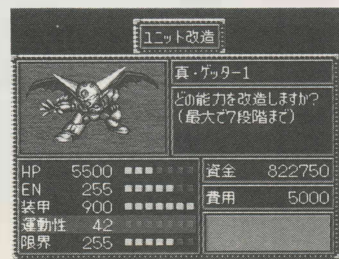
ユニットのレベルアップ

戦闘で得た経験値によってレベルアップするのはRPGの特徴。これをシミュレーションに応用することで、ユニットに対して感情移入することができるようになった。元来シミュレーションのユニットは記号的存在であり、消滅=再補充という考えから、ごく無機的なものだった。ところがレベルアップの概念の導入により、気に入ったユニットを戦いで強くできる=ユニットになりきるという図式が誕生したのだ。

感情移入を可能にしたからこそ、記号だったユニットがキャラクターとなったシミュレーションが登場したのだ。

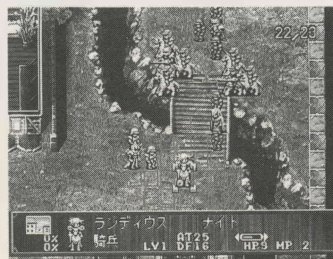
マップ移動の戦略

RPGの戦闘は、マップ移動中にランダムで発生するタイプが一般的。これは戦闘システムの簡略化には最適だが、戦いのシチュエーションが固定されてしまっている。これに対してシミュレーションは戦うまでの移動(戦闘シチュエーションの設定)が自由であり、戦闘発生までの状況をも楽しむことができる。両者を融合することによって戦略性の高い、しかもRPG的な戦闘ができるようになったのだ。

ランダムで敵に接触したのち、ヘクス画面を利用したシミュレーション的RPGも誕生することになった。

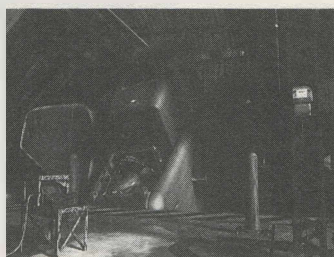
ユニットの改造

RPGにおけるユニット強化法に、レベルアップのほかに装備の変更(改造)がある。ショップでアイテムを購入したり戦いで奪ったりしてユニットを強化することは、プレーヤーなりのオリジナルユニットの作成に繋がり、さらなる感情移入を産み出すことになる。さらに、世界でひとつだけのユニットを完成させたり、隠されたアイテムを捜すといった、ストーリー以外の遊びかたも派生させることができる。

基本ベースにプレーヤーがどんな味付けをしていくか? 改造(装備変更)の真骨頂はこのワクワク感にあるだろう。

攻守における駆け引き

ヘクスなどで仕切られたマップを移動することになるシミュレーションは、ただ戦うだけでなく、戦いの前後を見こした駆け引きの楽しさというものがある。目の前の敵を撃破してもつぎのターンで攻撃される可能性や、敵の偵察網をかいくぐっての移動などは、シミュレーションならではの作戦行動といえるだろう。シミュレーションRPGでは、このような敵味方の駆け引きの醍醐味も、しっかりと継承しているのだ。

勝てそうもないから逃げるといったRPG的思考だけでは考えつかない、戦いの緊張感を体験することができるのだ。

3 進化の歴史のなかで受け継がれたもの

以上、シミュレーションRPGと呼ばれるジャンルの特色を見てきた。下の表には同ジャンルの代表作を時間軸に沿って列挙してあるが、そのどれにもいままで見てきた特色が反映されている。しかも新しいタイトルが登場するたびに、さらに特色が強化されているのがわかるだろう。その進化の歴史の最前線に登場したのが「フロントミッション セカンド」なのだ。RPG要素としてはキャラクターのレベルアップやヴァンツァーの改造。シミュレーション要素としては戦略性の高いタクティカルマップや駆け引きの高さが挙げられる。それぞれの要素を強調したことで煩雑に感じられることもあるが、シミュレーションRPGというジャンルの方向性を示したタイトルということができる。

⬅⬆何かを予感させるようなムービー。物語性が強いことも「FM2」が受け継いだことのひとつだ。

S-RPG代表作の流れ

'91

スーパーロボット大戦
GB/'91年4月20日

第2次スーパーロボット大戦
SFC/'91年12月29日

'93

第3次スーパーロボット大戦
SFC/'93年7月23日

'94

ファイヤーエムブレム ～紋章の謎～
SFC/'94年1月21日

スーパーロボット大戦EX
SFC/'94年3月25日

'95

ファーランドストーリー
SFC/'95年2月24日

フロントミッション
SFC/'95年2月24日

第4次スーパーロボット大戦
SFC/'95年3月17日

デアラングリッサー
SFC/'95年6月30日

タクティクスオウガ
SFC/'95年10月6日

'96

ファイヤーエムブレム ～聖戦の系譜～
SFC/'96年3月3日

アーク ザ ラッド
PS/'96年3月3日

ポポロクロイス物語
PS/'96年3月3日

新スーパーロボット大戦
PS/'96年3月3日

ドラゴンフォース
SS/'96年3月3日

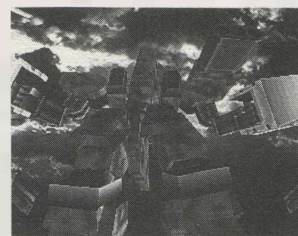
ラングリッサーⅡ
SS/'96年3月3日

感情移入できる物語性

辺境の基地に勤務する主人公は突然の内乱に巻き込まれることになる。冒頭からたたみかけるように進展するストーリーに翻弄されつつ、戦うことを余儀なくされる姿に、知らず知らず引き込まれることになるだろう。

⬆各ユニットが記号ではなく人物なので、感情移入しやすくなっている。

幕間のビジュアルシーンの美

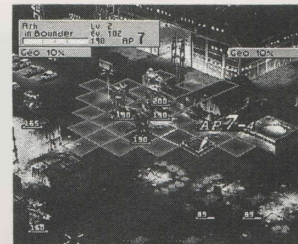
アニメ調のビジュアルシーンが多いなか、『FM2』では3Dポリゴンで造られたヴァンツァーの活躍ぶりを見ることができる。リアルな世界観とあいまって、ヴァンツァーの存在感がより力強く感じられる場面だ。

⬆くどく思えることもあるが、鋼鉄の機体の戦いがダイレクトに感じられる。

改造が自由に可能な機体

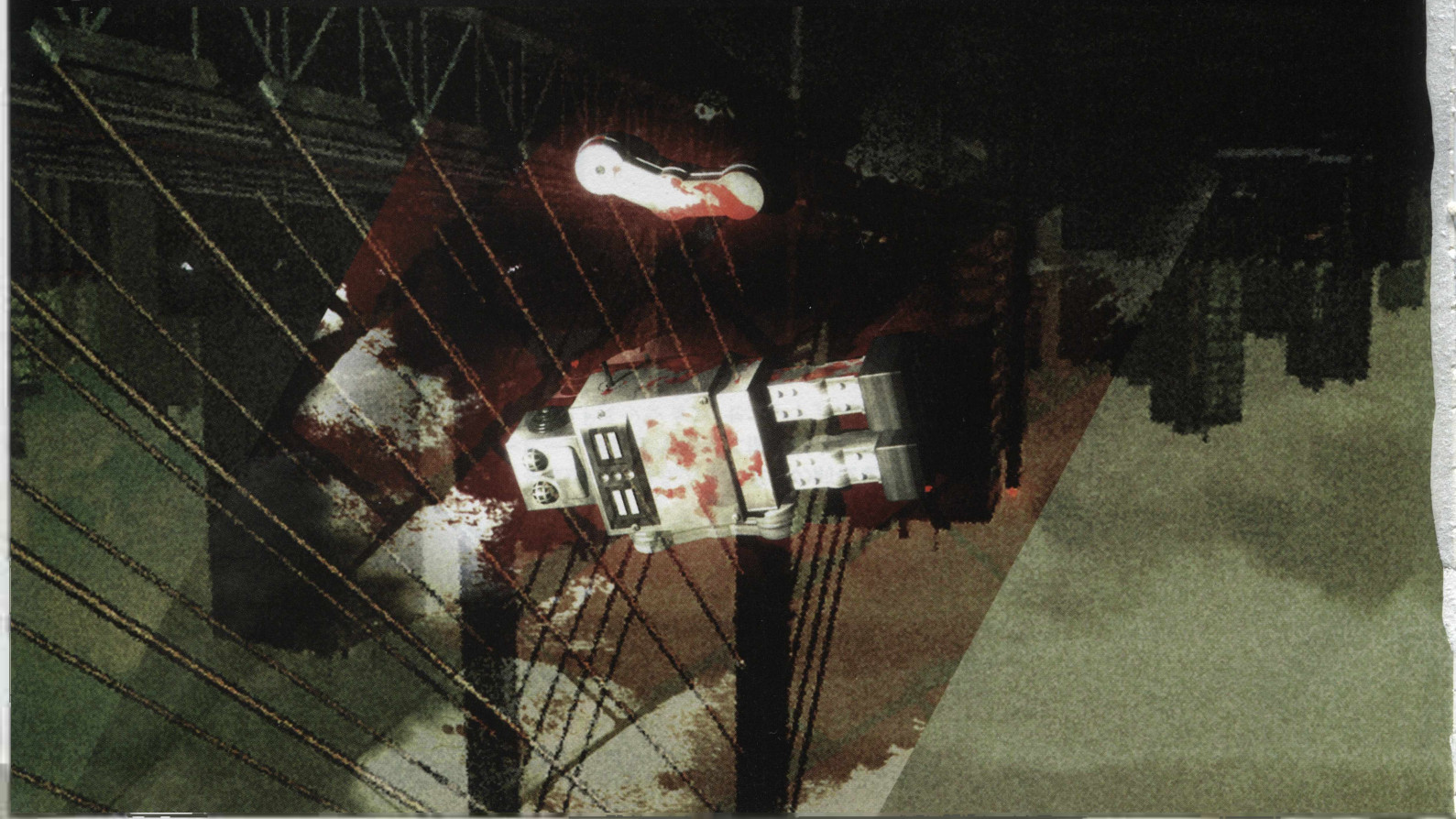
戦闘まえでは、自機の装備を自由に変更することができる。仲間の機体のチューンナップも同様に可能なので、機体ごとに特性を持たせることで戦略性もアップする。装備終了後、機体の勇姿を確認できるのがポイント。

⬆自分の操る機体だからこそ、徹底的なチューンを行ないたくなる。

緻密で周到な戦略性

戦闘が発生すると、舞台はスクエアで仕切られたマップに移行。敵味方が入り乱れるマップ上でどんな行動をとるかは、プレーヤーの戦略次第となる。シミュレーション性の強い戦闘の魅力をじっくり堪能したい。

⬆行動パターンの先を読み、その裏をかいてこそのタクティカルバトルだ。

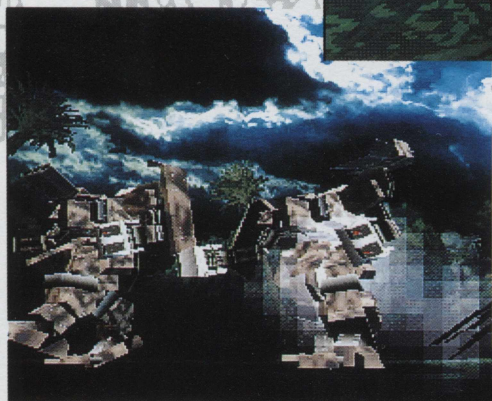
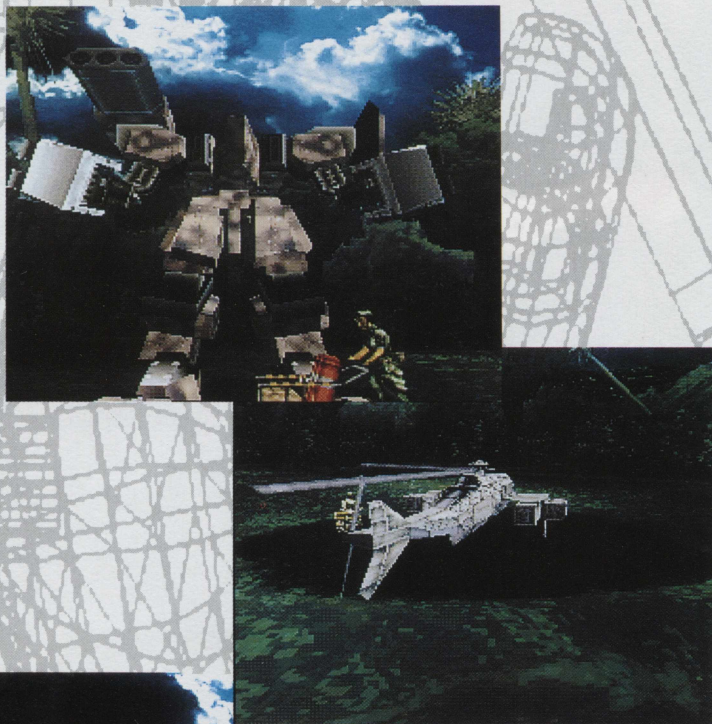
CHAPTER5

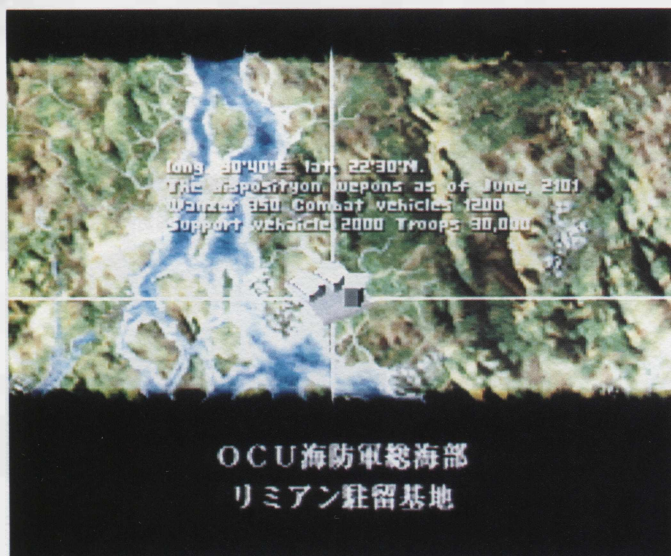
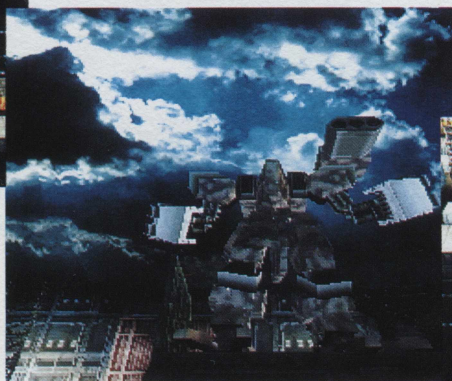
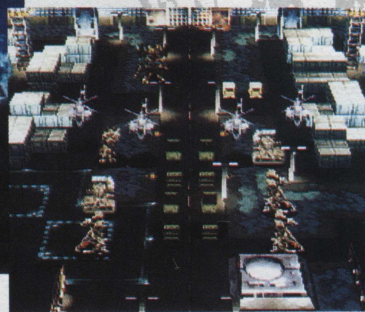
Strategies

PROLOGUE

～胎動、そして鳴動～

観る者を緊迫感で包み込む、革命の前夜を綴ったオープニングムービー。細部まで緻密に描かれたこの映像が、プレーヤーを『フロントミッション セカンド』の世界へと誘う。

ああ　母よ　美しき光の国よ
聞こえるだろうか？
私の言葉が　木々の声が
昼に曇り
夜に雨降ろうとも
母よやがてくる朝に　あなたは
限りない光を与えてくれる
ああ　母よ　光の大地よ
私はあなたに歌を捧げる
神や教典にではなく
麗しき母の大地に

2030年作 「光」
ホルデディム＝バニヤン

ヴァンツァーの弾倉が満たされ、ヘリの暖機運転が始まる。ヴァンツァーが大地を踏みしめ、トラックは駐留基地へと向かう。ひとつ、またひとつ、革命軍によるクーデターの準備が進む。そしていま、1機のヴァンツァーが戦場へと疾駆する。

MISSION 1 シナリオプロローグ

アロルデシュ人民共和国海防軍総海部リミアン駐留基地。隊員たちは、いつもと変わらない平和な夜を、仲間たちと過ごしていた。異変が起きたのは、深夜、警備兵を除いた全隊員が自室で眠りについたころだった。４台の軍用トラックが、基地にヴァンツァーの修理を求めてやって来たのである。彼らをアロルデシュ陸軍の者と判断した警備兵は、検問所を開き、トラックをハンガーへと誘導する。

⬅⬇トラックの荷台上で起動する、ヴァンツァー"Warlusm I"。その装備は、明らかに戦闘仕様のものだった。

しかし、トラックはハンガーへとは向かわず、基地中央で停車した。警備兵のひとりグリフ軍曹の不審をよそに、トラック群はそれぞれの荷台を開き、ヴァンツァーの姿をあらわにする。それら故障しているはずのヴァンツァーが起動したとき、グリフは基地内への敵の侵入を許してしまったことに気づいた。
「警報だ！　警報を鳴らせ!!」。
基地のレーダーと通信装置を破壊した敵ヴァンツァーと戦闘ヘリに対し、アッシュたち４人の隊員は、それぞれの愛機で応戦を試みる。

⬅⬇敵ヴァンツァーの砲撃により、基地は瞬く間に戦火に包まれてゆく。敵の目的もつかめないまま、アッシュたちは応戦を余儀なくされる。

MISSION 1 大攻略

基地内にはびこる敵機を倒せ！

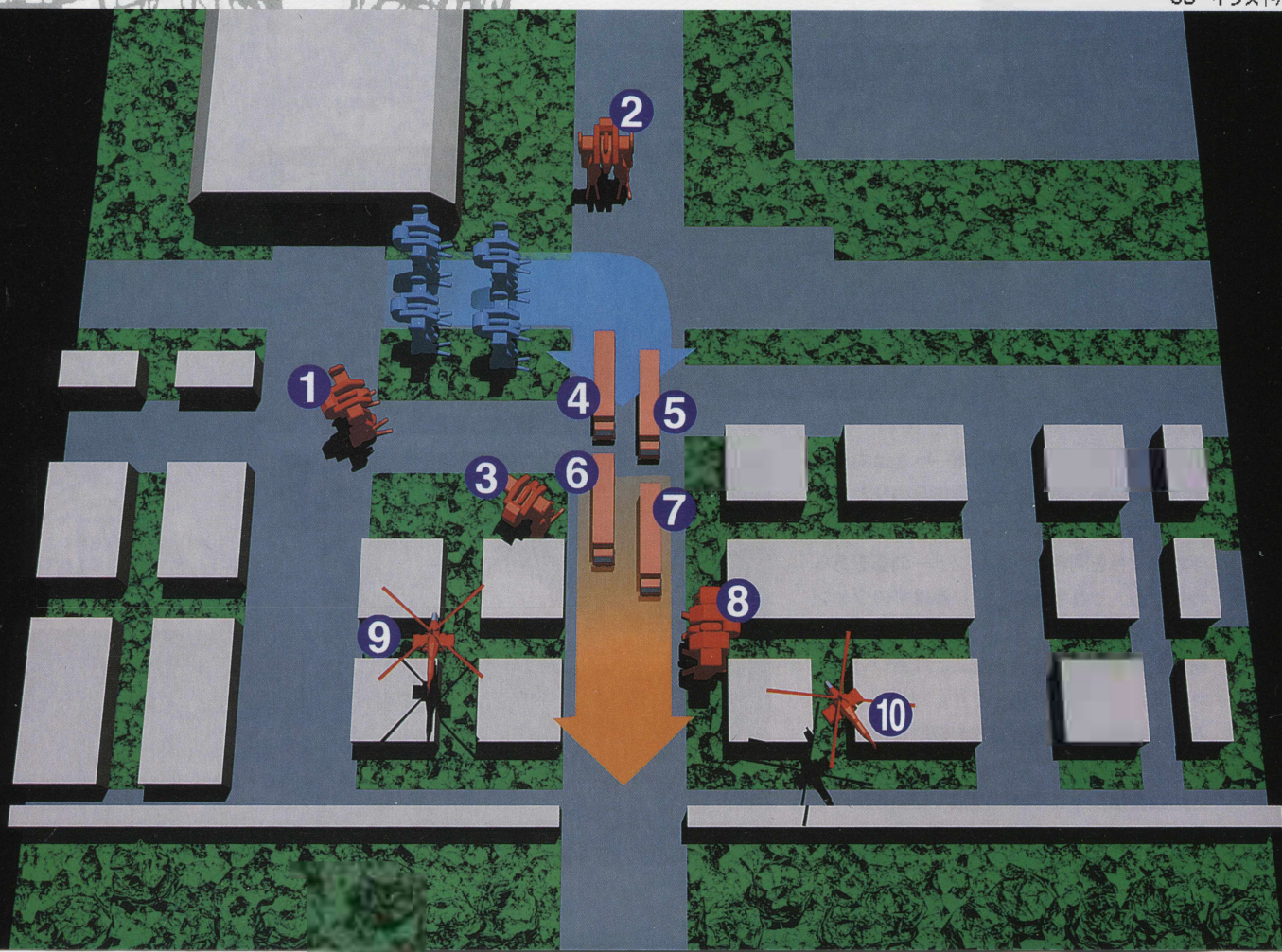
『フロントミッション セカンド』最初のミッションの目的は、リミアン駐留基地を襲撃した敵ヴァンツァーと戦闘ヘリを全滅させることだ。最初だけあって敵の攻撃力は低く、また数も少ないので、このゲームにおける基本戦術を身につけるには絶好のミッションといえるだろう。敵機の種類は5種類。それぞれに特徴があり、攻略方法もまた違ってくる。

	機体名	攻撃手段	トータルHP
①	ヴァンツァー	近距離	165
②	ヴァンツァー	近距離	165
③	ヴァンツァー	[illegible]	160
④	トラック	―	89
⑤	トラック	―	89
⑥	トラック	―	89
⑦	トラック	―	89
⑧	ヴァンツァー	近距離／遠距離	174
⑨	ヘリ	近距離／遠距離	107
⑩	ヘリ	近距離／遠距離	107

⬅敵に対して怒りをぶちまけるグリフ。このセリフは、グリフの機体がマップ中央のコンテナに隣接すると出現。

➡敵ターンで攻撃を受けると叫ぶジョイス。ふだんの陽気なプレイボーイぶりからは想像できないシーンだ。

⬅平穏を好んで、この辺境の基地に駐留していたエイミア。そんな彼女にも、敵は容赦なく襲いかかる。

CG・イラスト/大門アキラ

─敵機侵入。全機緊急発進せよ！

対 Gust 5038 Warlusm1

基本は"待て"、そして"囲め"

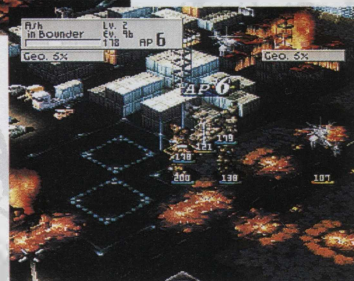
味方にどんな強力なヴァンツァーがいても、敵と1対1の勝負を挑んでいてはこちらのダメージも0では済まない。よって敵を倒すには、まず近づいてくるのを待って、ひきつけてから敵1機に対して味方4機で攻撃するのが基本。こうすれば敵はAPの減少により反撃ができなくなるので、味方の損害が格段に少なくなるはずだ。

⬆➡敵と隣接してもまわりを味方で囲みAPを0にするまでは攻撃を仕掛けない。ターン内に一気に囲め。

対 Stabline

遠距離武器の死角にもぐり込め！

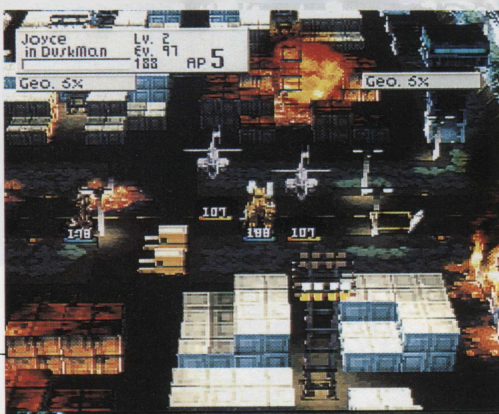
⬅⬇このヴァンツァーの持つミサイルの有効射程距離は4～5スクエア。つまり1～3スクエアのあいだにはミサイルは発射されないというわけだ。3スクエアまで進入できれば、敵は近距離攻撃に切り替えるしかなくなる。

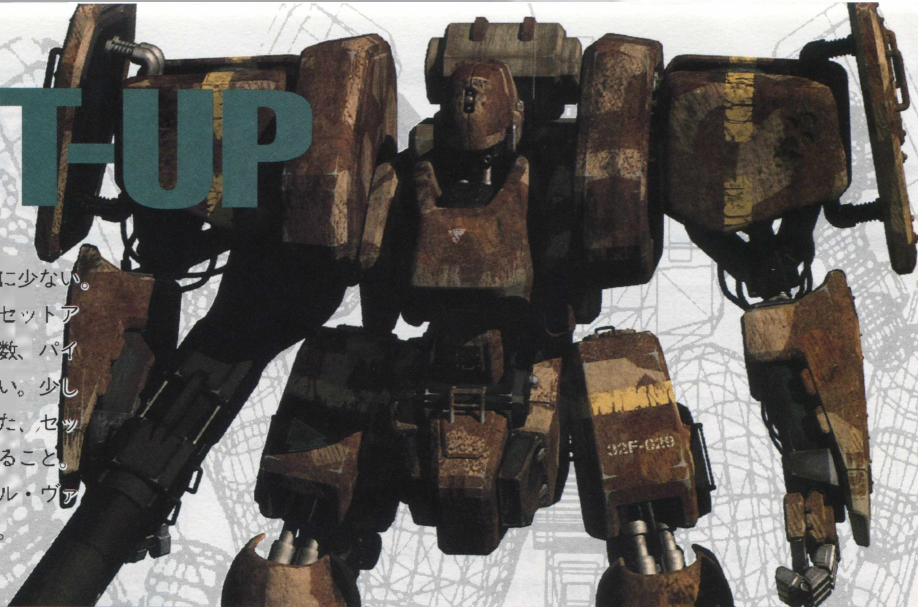
遠距離攻撃用の武器には有効射程距離がある。このヴァンツァーのように遠距離攻撃を仕掛けてくる敵機には、その武器の死角をつき、包囲できるようおびき寄せる戦法が有効だ。

対 AA1145a

平地までおびき出すのが先決

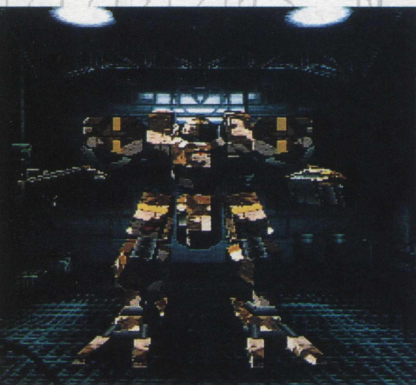
このミッションにおける唯一の空中ユニット・戦闘ヘリは、最初コンテナ上空で待機している。やはり空中ユニットも囲んで倒すのが基本なのだが、ヴァンツァーは障害物を越えられないので、コンテナ近辺では隣接することができない。ミサイルによる遠距離攻撃も考えられるが、ここは戦闘ヘリのロケット弾の射程外で待ち構えて、近づいてきたところを囲んで倒す、という戦法のほうがより早く倒せるだろう。少しでもHPを残すと、つぎの敵ターンで再びコンテナ上空に逃げてしまうので、1ターン内に仕留めるか、四方を囲んでAPを0にしておくべきだ。

⬅コンテナ上空の戦闘ヘリ。このままでは、思うように包囲することができないだけではなく、逃げ道をも与えてしまう。

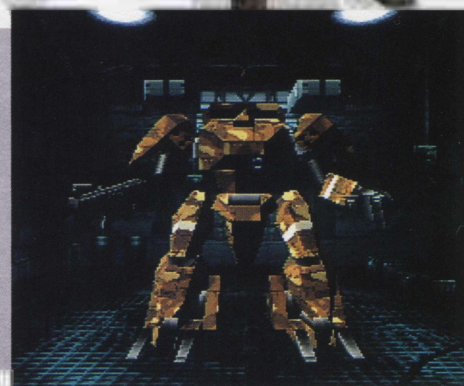
⬅➡そこで戦闘ヘリを平地におびき出す。注意したいのは2機の戦闘ヘリによる挟撃。ロケット弾は強力なうえ、1機につき4発搭載されている。ここまでの戦闘で受けた味方ユニットのダメージを考えると脅威だ。

MISSION 1 SET-UP

パーツには余分がなく、武器もまた数、種類ともに少ない。ミッション1では、プレーヤーの思うままの自由なセットアップができる、というわけにはいかないが、敵機の数、パイロットの特性を考えると決しておろそかにはできない。少しでも有利に戦い抜くために思案したいところだ。また、セットアップの醍醐味は自分だけのヴァンツァーが組めること。カラーリング、ネーミングまでにも凝ったオリジナル・ヴァンツァーが見せる戦闘シーンは、やはりひと味違う。

Bounder(パイロット：アッシュ)

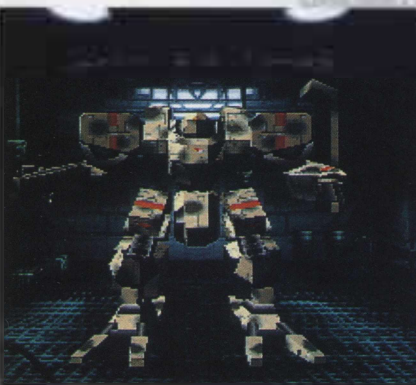
まずは腕に装備する武器だが、敵の数が少ないのでジュアリーEXを左右どちらかに装備すれば十分だ。重装備はヴァンツァーのすばやさを示すmob値を下げることになる。mob値は回避能力に影響するので、必要以上の装備は避けるよう心がけよう。その意味から、肩の武器もシールド1枚だけでいいだろう。コンピューターは、アッシュの近距離攻撃のレベルが高いという特性を考えてモード3に設定しておこう。

➡ジュアリーEXは高い攻撃力と信頼できる命中率を合わせもつ優れた武器だ。

DuskMan(パイロット：ジョイス)

遠距離攻撃のレベルが高いジョイス。その特性を活かすために両肩にプラヴァーM2を装備してみた。APの残量に注意して、合計4発のミサイルを放ってほしい。腕の武器はやはりジュアリーEX。重装備にはなるが、ミサイルがなくなったとき、敵に隣接されたときのことを考えるとやはりはずせない。コンピューターは遠距離攻撃性能の高いモード1。もし積極的に近距離攻撃も行なうならモード3がいい。

⬅ジョイスの機体は、なぜかほかの2台より少しだけHPが高い。

CuteBird(パイロット：エイミア)

腕の武器はジュアリーEX、肩の装備はシールド1枚。アッシュと同じく、近距離攻撃のレベルがもっとも高いエイミアだけに、セットアップもアッシュと同じでいいだろう。ただ彼女の場合、格闘攻撃のレベルが近距離攻撃のつぎに高いので、空いたほうの腕にロッドを持たせてみるのもいいだろう。コンピューターはモード3。能力値が近距離攻撃3、格闘攻撃2と、エイミアにうってつけの設定だ。

➡エイミアの手によるものなのだろうか。カラーリングが美しいヴァンツァーだ。

特別指令：トラックを破壊して経験値を稼げ！

ミッション開始からしばらくすると、基地外へと脱出を図る4台の軍用トラック。倒さなくてもクリアーは可能だが、経験値を稼ぐためにぜひ全滅を狙いたい。ただしこのトラック群、ふつうにプレーするだけでは全滅させることは難しい。そこでこのページでは、味方に犠牲を出さずにトラックを全滅させるプロセスを紹介しよう。

スタートから5回目の敵軍ターンに撤退開始

4台の軍用トラックは、すべてミッションが始まってから5回目の敵軍ターンで移動を始める。出口に近い先頭車両を、いかにして早く破壊するかがポイントだ。

基地外へ出ると二度と戻らない。

先頭車両の場合、移動を開始してから5ターンで撤退を完了する。つまり、少なくとも10ターン経過するまでに、先頭車両を破壊しなくてはならないわけだ。

トラックの退路を断つには？

まずは味方ユニットの初期配置に近い3機のヴァンツァーを無視して、トラック群に接近する。2ターン目でグリフが隣接できるはずだ。攻撃を仕掛けてくるヴァンツァーは、少しでも早く敵の数を減らすために反撃。3ターン目にはアッシュも先頭トラックに届く。トラックへの攻撃は、基地外に近い先頭車両を最優先にする。入り口付近まで移動したトラックを追うと、ヘリが護衛のため攻撃を仕掛けてくるからだ。また、トラックへの攻撃は近距離攻撃で行なう。格闘攻撃ではトラックの足、つまりタイヤパーツにダメージを与えれず、トラックの移動力を奪う可能性を失ってしまう。

⬆目標はトラック群。敵ヴァンツァーを待ったり、囲んだりしている余裕はない。

⬆敵ヴァンツァーも黙ってはいない。ある程度のダメージは覚悟しておく。

⬆グリフがトラックに攻撃。トラックに武装はないので反撃は来ない。

⬆先頭を倒せばあとは簡単。タイヤパーツを破壊しておけばなお確実だ。

勝利、しかし……。

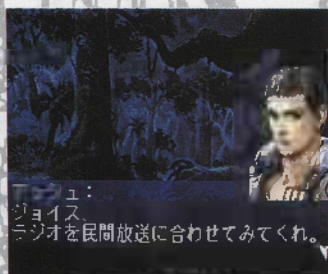
敵の撃退に成功した4人は、安堵の訪れにしばし心を休ませていた。しかし、またも飛来した大型機からヴァンツァーが出現。その数は、とうてい傷ついたヴァンツァー4台でもちこたえられるものではなかった。敵の侵入をみすみす許してしまったことに責任を感じていたグリフは、単身その大軍に突入する。3人の仲間を救うため……。

⬅⬇なんとか生き残ることができた4人。ヴァンツァーの損傷度は、そのまま戦闘の激しさを物語っていた。そして、襲来した大型機。勝算なしと判断したグリフは、ある決意をもってヴァンツァーを走らせる。

そして黒煙は、彼らを死闘へと誘う……

MISSION 2 シナリオプロローグ

グリフの捨て身攻撃により、九死に一生を得たアッシュ一行。だが、安心するのもつかの間、衝撃的ニュースが彼らのラジオに飛び込んできた。

アロルデシュ陸軍中佐ヴェン・マッカージェが、その部隊を率いてOCU軍の3つの主要基地、首都ダカのOCU大使館、アロルデシュ国会議事堂を占拠したというのだ。さらに、ヴェンはそこで拉致した捕虜と引き換えに、公式なアロルデシュ国の独立をOCUに突きつけているという。傷ついたヴァンツァーのなかで3人は戦慄した。

↑どの基地とも連絡がつかず、焦るジョイス。そこでラジオの民間放送にチャンネルを合わせるが……!?

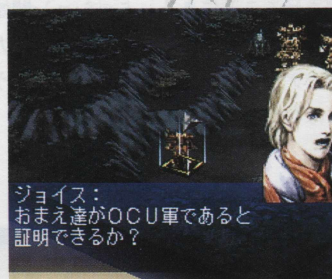
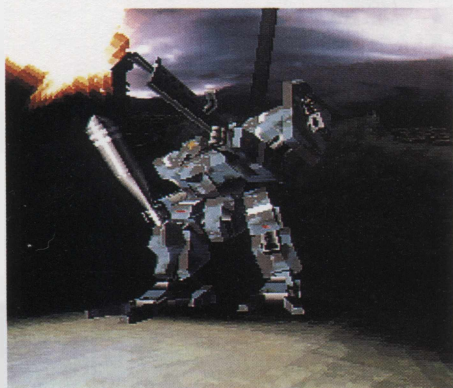
↓アッシュたちの耳に飛び込んできた情報は、驚くべきものだった。ヴェン・マッカージェが何故革命を!?

←身の危険を感じた3人は、国外脱出の一計を案じる。傷ついたヴァンツァーを駆り、3人は国境を目指す。

↓クーデター軍に包囲されている、OCU軍らしき小隊と遭遇。しかし他人を救援するほどの余裕はない。

↑OCU陸軍のトマス大尉と名乗る男より救援信号が届く。どうするアッシュ!? 無視か、援護か……。

手負いの狼どうしが手を結ぶ

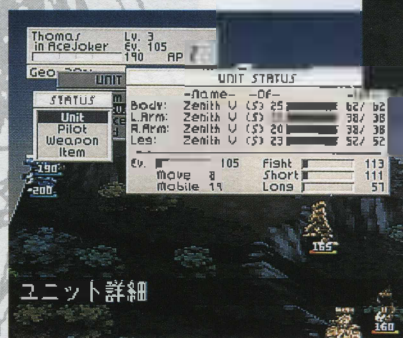
国境を目指す３人は、ヴァンツァーどうしのにらみ合いにはち会わせる。どうやらクーデター軍が逃げ遅れたOCU軍を包囲しようとしているらしい。と、そのとき通信回線が開き、OCU軍ラマンストン基地所属のトマス大尉と名乗る男から援護要請の連絡が入る。疑心暗鬼に襲われた３人はトマスの要請をつっぱねるが……!?

⬅豪放な性格らしいトマスは、アッシュたちの信用を勝ち取るため、直接的な手段に出る。

アッシュたちに信用されないトマスは、業を煮やしてクーデター軍に単身攻撃を仕掛ける。それを見たアッシュたちはようやく気がつく。彼らこそ、いま自分たちにもっとも必要な〝仲間〟だったと!!　この瞬間、同じ目的を持つ、強力な合同チームが結成されるのだった。

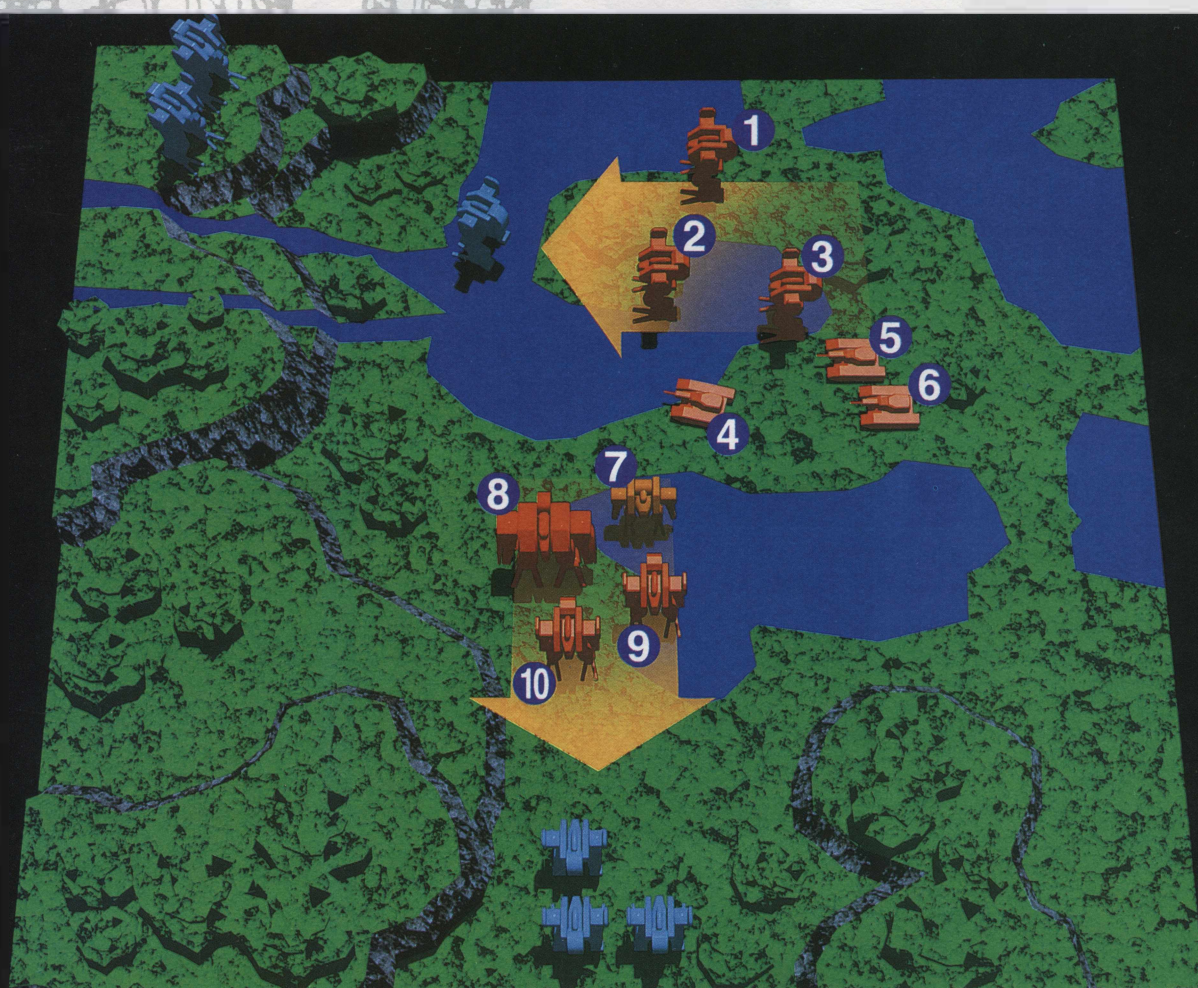
OCU軍合同作戦開始!!

MISSION 2 大攻略

敵の数に臆するな!!

このミッションの目的はクーデター軍を全滅させることにある。ミッション開始直後の段階では自軍と敵軍の数の差に驚くだろうが、臆することはない。敵軍は戦力をふた手に分散させて攻めてくるので、トマス隊とアッシュ隊でそれぞれ応戦しよう。迎撃重視の戦法をとればそうそうやられることはないだろう。

	機種	攻撃手段	トータルHP
1	ヴァンツァー	近距離	165
2	ヴァンツァー	[illegible]	160
3	ヴァンツァー	近距離、遠距離	174
4	[illegible]	近距離、遠距離	136
5	戦車	近距離、遠距離	136
6	戦車	[illegible]	98
7	支援ポッド		68
8	ヴァンツァー	近距離	221
9	ヴァンツァー	[illegible]	160
10	ヴァンツァー	近距離	165

⬆一方的に敵軍が多そうに見えるが、戦力が二分すると思えば大したことはない。心持ち下がりつつ戦おう。

⬅トマス隊のメンバーにも攻撃の得手、不得手がある。武装やCOMスキルのチェックを怠らないようにしよう。

トマス隊を信じろ!! 手助け無用!?

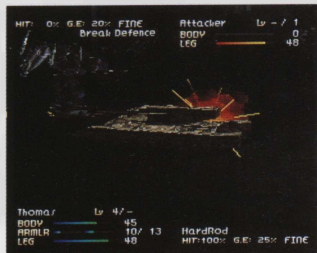
対 ヴァンツァー
＆戦車部隊

トマス隊のポテンシャルにかけろ

トマス隊、アッシュ隊がともに後方に下がる戦法をとれば、①〜⑥の敵部隊はトマス隊のほうに向かって進軍を開始する。割合的にトマス隊が不利なような気もするが、④〜⑧の敵戦車部隊が戦闘に参加してくるまでに若干のタイムラグがある。要は戦車部隊が前線に到達するまでに①〜③のヴァンツァー部隊を全滅させればいいのだ。基本戦略としては、唯一ロズウェル機が長距離砲を備えていることをふまえ、敵軍の攻撃範囲の外から遠隔攻撃。そこでダメージを与えておいた敵ヴァンツァーを、トマス機とロッキー機で囲んで叩くのが確実だ。

ロズウェル機の有効活用

⬆ロズウェル機は接近戦は不得意。ミサイルの弾が切れたら、敵を囲む壁としての使用が好ましい。無理な格闘は厳禁。

戦車には格闘で

⬆格闘攻撃は敵の上半身しか狙えないが、逆にそれを利用して戦車には格闘を挑もう。確実に砲台にダメージを与えられる。

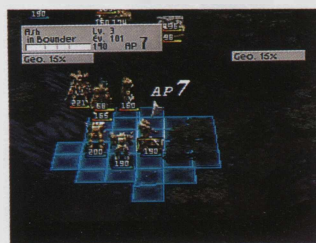
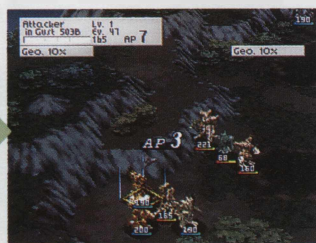
戦車が強力

TANK : BT77M1CA

ヴァンツァーの腕HPは左右にふり分けられHPゲージは小さい。ややもすると一撃で主力武器を失いかねないが、戦車の場合は、ヴァンツァーの左右の腕HPにあたる部分が砲台HPとしてひとつに統合されている。つまり、砲台部分のHPゲージが大きいため、主力武器を長く使えるのだ。

対 ヴァンツァー
＆支援ポッド部隊

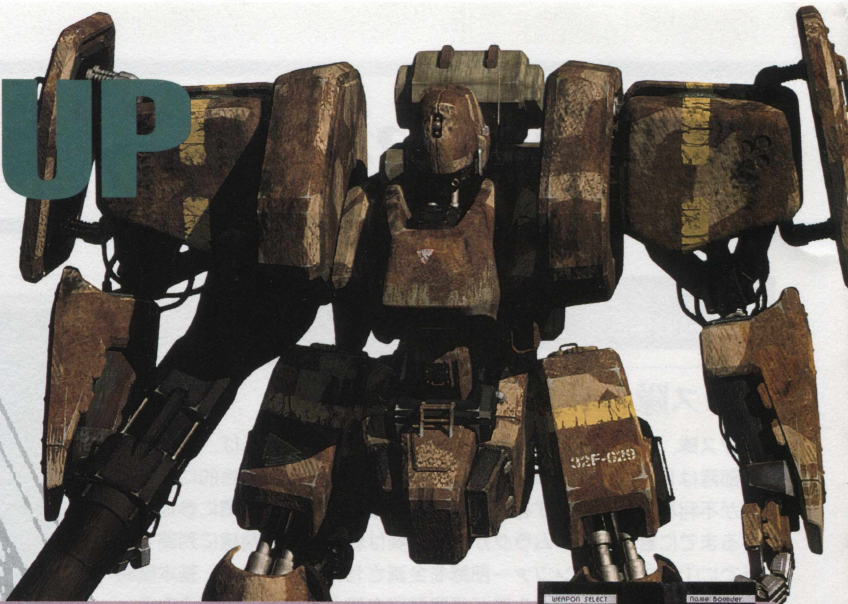
V字型陣形から電光石火の囲み攻撃

ミッション開始早々、アッシュ隊に向かって侵攻してくる⑦〜⑩の敵ヴァンツァー部隊。この部隊は支援ポッドを囲んだかたちの編隊を組んでくる。スキルもほとんどない現状で、こっちから接近戦を挑むことは自殺行為。敵ターン時には確実に囲まれてしまう。こっちから仕掛ける場合は長距離砲のミサイルに限定しよう。必勝パターンはV字型の陣形を取って敵を誘い込み、一気に囲んで叩く。地味だが確実だ。

⬆決して単体で敵部隊に飛び込んではならない。これは全編通してのセオリーでもある。常勝の基本は"待ち"にある。

⬆このV字のあいだに敵を誘い込む。ある程度のダメージは覚悟しよう。大事なのは敵ユニットを囲むことなのだから。

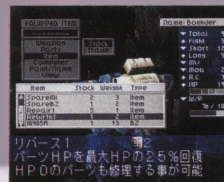
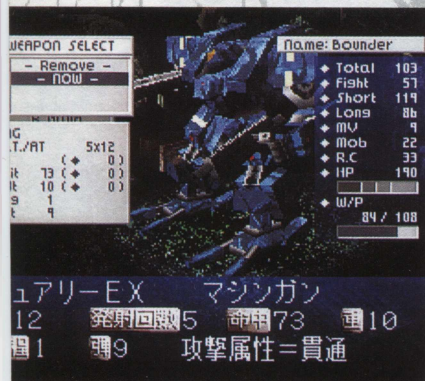
ある意味では楽勝か

➡このミッションは"待ち"スタンスで地味に戦えば、ある意味で楽勝ともいえる。ここでは、今後も必要と思われる"待ち"の精神を培おう。システム的に見ても、"待ち"戦法が有利なのは自明の理だ。

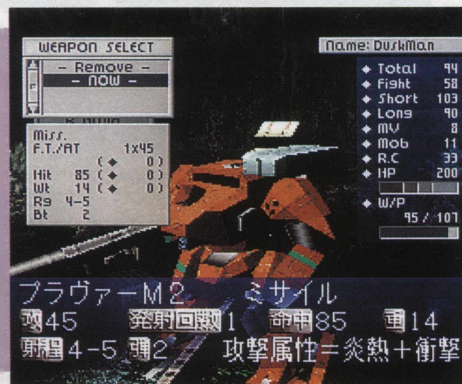
MISSION 2 SET-UP

事実上、バタリの森で行なえるセットアップは、自機のステータス確認のみと言っても過言ではない。ゲーム上でエイミアが語っている通り、わずかなパーツとアイテムがストックにあるだけだからだ。しかし、見落としてはならない細かい部分もいくつかある。ここでは、現状でできるかぎりの配慮をヴァンツァーにしておこう。

Bounder（パイロット：アッシュ）

今後を見据えたセッティングに

アッシュ機はいわゆる主人公機だけに、序盤といえども雑なセッティングは避けたい。というのも、実戦で多用した攻撃方法がそのままキャラクターの得意攻撃になっていくからだ。主人公機である、ということを別にしても、もともと接近戦のステータスの高いアッシュには、何はなくともマシンガンのジュアリーEXの装備をお勧めしたい。現段階では、攻撃・反撃と攻守にわたり最強の武器といってもいい。

⬅⬆アッシュ機には、可能なかぎり最高の装備を注ぎ込もう。塗装も主役っぽくキメよう。

Duskman（パイロット：ジョイス）

唯一COMスキルを装備

ジョイス機チェックで見落としてはならないのがCOMスキル。ジョイス機のコンピューターモード4には、"ENERGY SAVE"というスキルがすでについているのだ。ランニングコストが20パーセント下がる効果があり、出費を避けたい序盤では重宝する。また、モード4の設定は遠隔射撃寄りの性質を持ち、ジョイス本人が持ち合わせている遠隔射撃の精密度からいっても、武装は遠隔射撃仕様で決まりだろう。

⬆遠隔射撃でAPを使うなら、移動力は無視。重装甲でHPの確保に努めよう。

CuteBird（パイロット：エイミア）

バランス的には接近・格闘系の流れだが

エイミアのステータスを見るかぎりでは、近接・格闘戦の数値が高いのは一目瞭然。しかし、ここで注意して欲しいのはバイタリティ。エイミアはこの数値が低いため、格闘戦で相手に与えるダメージ量が小さく、逆に食らうダメージは大きい。あえて格闘タイプにこだわるなら、思い切り機体を軽くして回避率を上げておこう。マシンガンを装備させ近接銃撃タイプに仕上げるのも、おもしろ味は薄いが堅実だ。

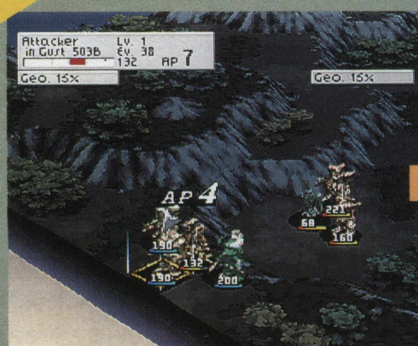
⬆女だてらに格闘メカというのも風情がある。バッグパックは重いので装備せず。

新システムAPSを有効に使う戦い

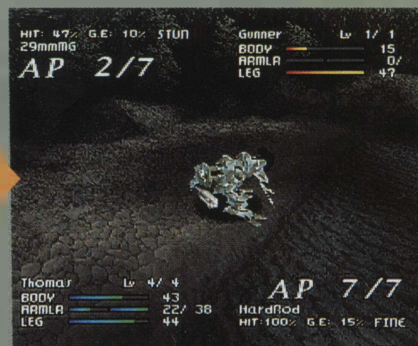
●画面の端にある、なにげない数字。この数字の増減でプレーヤーが一喜一憂することに。

今回から登場したアクティブ・ポイント・システム(以下APS)は、ポリゴン多用の戦闘シーンと並び、前作から目立って変化した部分だ。そして、このシステムを理解し、活用できなければ『フロントミッション セカンド』の醍醐味を味わったことにはならない。

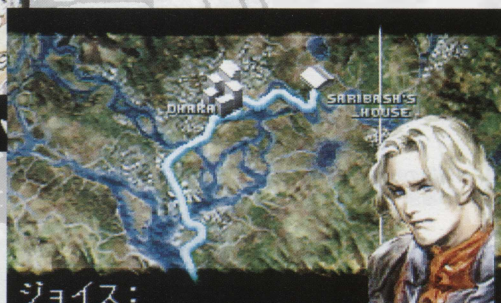
ここでは、このAPSを有効に使った基本戦法、そしてユニットの移動、攻撃の際に起こるAPの増減を見越した戦法を紹介していこう。

敵を囲みにいく

敵APを減少

敵ユニットのAPを減らす手段として、自軍ユニットを敵ユニットに隣接させるという手がある。隣接するだけでAPを奪えるので、初めの1機目は攻撃を仕掛けず隣接して待機。近接攻撃は2機目以降のユニットにまかせよう。APがなくなれば敵ユニットの反撃を恐れることなく攻められる。

極力移動を避ける

残りAPを確保

自分のAPにも気配りが肝心。まず攻撃を仕掛ける際に、できるだけAPを消費しないようにしよう。なぜなら、攻撃するときに持っているAPが多ければ多いほど、命中率が上がる。逆に相手の攻撃を受ける場合も同様に、攻撃を受けたときに持っているAPが多いと、回避率が上がっていくのだ。

MISSION 3 シナリオプロローグ

トマスの進言にしたがいダカ市へ

敵を退け、なんとか無事にトマス隊と合流することに成功したアッシュたち。そこで、トマスからダカ市に向かおうと提案される。このまま、国境に向かえばクーデター軍が待ち伏せしていると言うのだ。アッシュたちは、当初、内陸部にあるダカ市に向かうのは危険と感じ反対する。が、トマスの「知り合いがいる」という言葉と、トマス自身の不思議な人柄を信じてダカ市へと向かうのであった。

マフィアと呼ばれる男、サリバシュ

一行はトマスの勧めでダカ市の郊外にある屋敷に着く。屋敷は戦闘用のヴァンツァーに警備されており、物々しい雰囲気が漂っている。トマスが警備員の乗るヴァンツァーに囲まれながらも屋敷の主を呼ぶと、ひとりの恰幅のいい男が現われる。彼の名はサリバシュ。すぐに警備員を引き払わせ、一行を屋敷へと案内する。どうやらトマスとは旧知の仲らしい。しかし、サリバシュは国際マフィアのリーダーだとの噂が立っているのだが……。

⬅⬆➡トマスの知人、サリバシュ。彼の名はマフィアとして有名であり、それをすぐに感じ取ったジョイスは激しく嫌悪感を抱いてしまう。しかし、サリバシュの真の姿は……。

英雄？　マフィア!?　サリバシュの怒り

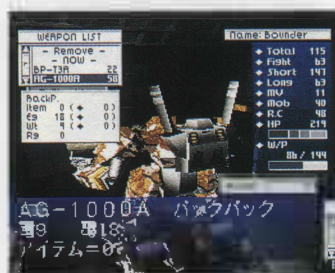
屋敷に入るとトマスは逃亡を手助けしてくれとサリバシュに頼む。彼は"条件"付きで手助けを保証するが、ジョイスとエイミアが「マフィアには協力しない」と反発し、サリバシュは怒ってしまう。アッシュたちは客室で話し合うが、ジョイスは反対したまま外へ出る。その時、サリバシュの娘、リラと出会いサリバシュの話を聞かされ、ジョイスは条件を飲むのであった……。

サリバシュの娘、リラの話を聞くと!?

⬆部屋を飛び出したジョイスは、ベランダでリラに出会う。リラはジョイスに、父のサリバシュとクーデターの首謀者ヴェンの話をすると、ジョイスは悟ったかのようにサリバシュの"条件"を飲むのであった。

ショップが初登場!!

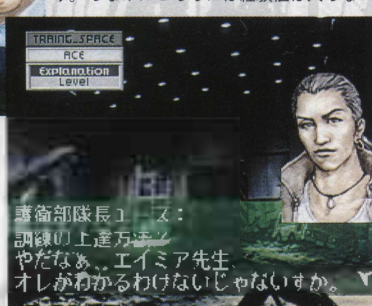
サリバシュ邸の地下ではヴァンツァーのセットアップができるほか、パーツや武器、アイテムが売り買いできるショップが初登場する。サリバシュからは少額の前金をもらえるので、よく吟味してから武器やパーツを買うようにしよう。オススメは全体的な能力が高く（とくにHP）対貫通属性に優れるパーツの"ビガーM1"。ここで買えるビガーM1系のパーツはクセがあるが、うまく使えばどれも強力なパーツばかりだ。

⬅ここのショップでは、まだ、強力なパーツや武器は出てこない。購入するならバックパックやアイテムに重点に置き、武装などは買い控えたほうがいいだろう。

➡セットアップしながら購入すると、フルセットの購入という項目が出る。先に進むにつれ、いい品が出てくる。まめにチェックしてみよう。

もうひとつの仕事、"エースの訓練"とは？

サリバシュの言う"仕事"を引き受け、説明を受けたあと、もう一度サリバシュに話しかけると"自分の護衛隊を鍛えて欲しい"と頼まれる。話しかけると、有無を言わさずエイミアが護衛隊の先生になってしまう。そのあと地下練習場に行くと、護衛隊長のエースが待っていて彼を訓練することができる。護衛隊を鍛えるという名目はあるものの、エースたち護衛隊のレベルが上がればレベルに見合った礼金をもらえるし、ミッション3で命令できる選択肢が増えるのだ。

⬅コイツが護衛隊長のエース。しゃべりかたは、ちょっとおバカな感じ。鍛えて上げよう。ちなみにこちらには経験値は入らない。

➡地下にある練習場はシェルターを利用したものらしい。護衛隊はアッシュたちとさして変わらない装備をしているので、油断すると逆に倒されてしまうぞ。

MISSION 3 大攻略

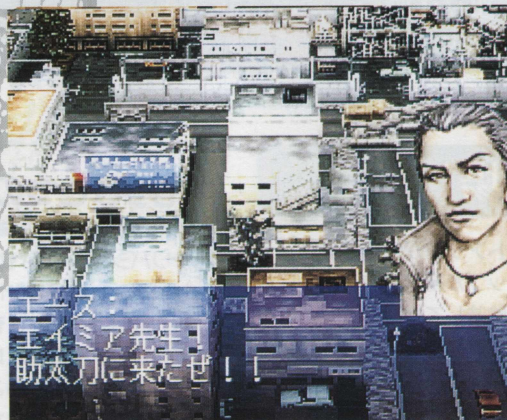
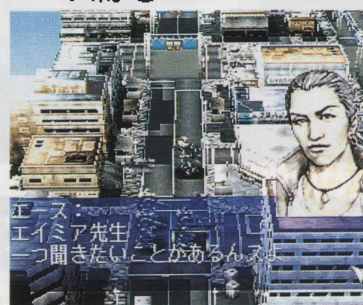
トラック野郎を守れ!

サリバシュの仕事とは、ダカ市にある彼の運営する"バーグ運輸"の倉庫から、武器をトラックに積み込み脱出するというもの。アッシュたちにはそのあいだの護衛をしてほしいというのだ。ここでは、初めて自らの意志で動くNPC（ノンプレーヤーキャラクター）が登場する。そうこのNPCの行動をうまく操作するのがミッション3のポイントでもある。かなり難しいミッションなので気合いを入れていかなければならない。

⬅⬆トラックは自分では動かせない。放っておくと勝手に前へ前へと進んでいってしまう。このミッションではとにかくトラックが破壊されたらおしまいだ！

エースも加勢にきてくれる!

ミッションの冒頭で、サリバシュの護衛部隊とその隊長であるエースがNPCとして戦闘に参加してくれる。ただでさえ厳しいミッションなので、彼らの参加は非常に心強い。が、彼らはまだ訓練中の部隊。やはり、ミッションの冒頭で彼らに細かく命令をしてやらなくてはならないのだ。この命令は、先のページで紹介した地下練習場で、レベルを上げておくと選択肢が増える。鍛えておこう。

エース登場

エース隊を使いこなせ!!

⬆彼らをうまく使いこなすことで戦況はガラリと変わるだろう。慎重に命令を下してあげよう。

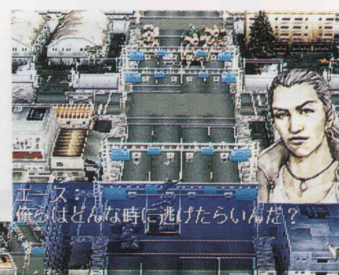
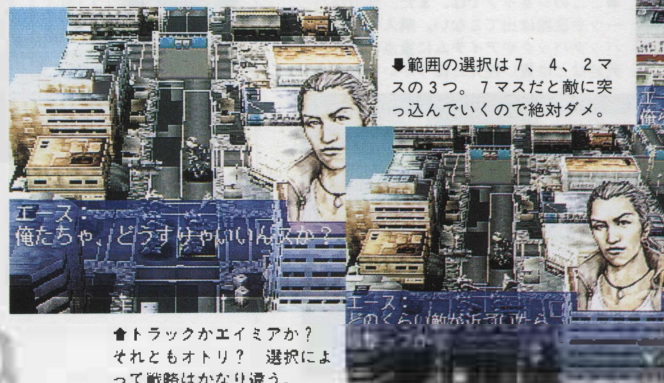
⬅「助けにきたぜ！」と威勢のいいエース。でも、このあと「どうしたらいい？」とか言うので頼りない。

教えて! エイミア先生!!

エース隊に指示できる項目は練習場でレベルを上げると増える。全部で4段階あり、少なくともレベル2までは上げておこう。さて、選択だが、重要なのは3つ。

まず、護衛をするか、かく乱するか。これは、132ページの攻略を参考にして欲しい。ふたつ目は敵がどの程度近づいたら攻撃するか。無難に4マスがいい。3つ目は逃げ条件。絶対逃げるなと命じよう。

⬆トラックかエイミアか？ それともオトリ？ 選択によって戦略はかなり違う。

⬇範囲の選択は7、4、2マスの3つ。7マスだと敵に突っ込んでいくので絶対ダメ。

⬆逃げても捕まることが多い。"絶対逃げるな！"にしよう。そのほうが生き残れるぞ。

トラックを脱出するまで死守せよ!

MISSION 3 SET-UP

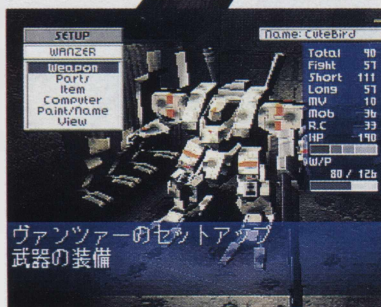
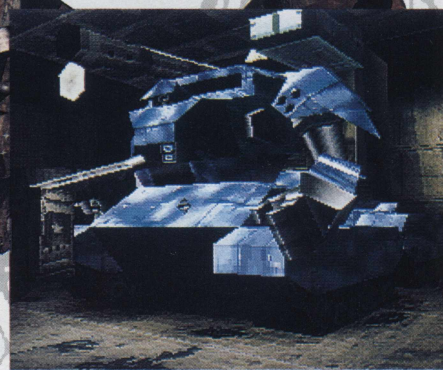
このミッションから、ショップも出現しセットアップにも幅が出てくる。しかし、ミッション3はそんなことは吹き飛んでしまうほど厳しい。まず、トラックが通るルートにはほとんど敵がいる。それに加えトラックは1ターンに4歩も移動をする。つまり、最速で部隊を移動し、トラックがくるまえにすべての敵を駆逐しなければならないのだ。トラックは2回攻撃されれば、まず持たない。また、もたもたしていればミッションの後半に出現する爆撃機の餌食になるだろう。

このことを踏まえ、下のセットアップを用意してみたぞ。

すべてのヴァンツァーは移動力重視

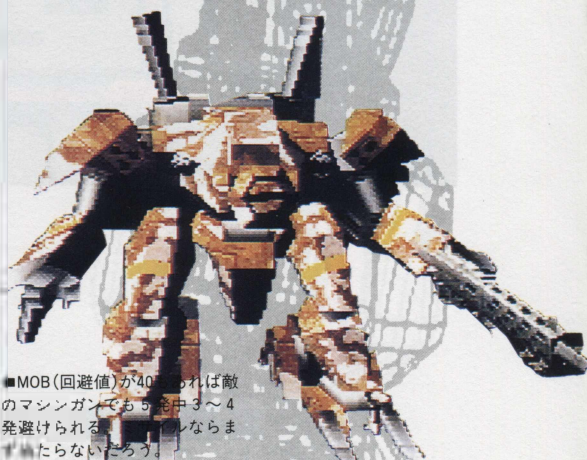
すべてのヴァンツァーはとにかく移動力重視。武装をなるべく軽くし、最低4歩(MVが8以上)、できれば5歩(MVが10以上)は移動できるようにしよう。そうでないと、トラックを守るどころか追いつけもしない。

余計な遠距離武装やシールドを両肩につけないなど、徹底した軽装化が勝利のポイントだ。

↑このミッションで気にしたいのがMV値。MVが10で5歩移動出来る。平均MV値が8になるようにセットアップをしよう。

↑ロズウェルなど遠距離型のキャラクターのヴァンツァーはビガーM1のキャタピラ足で決まり！

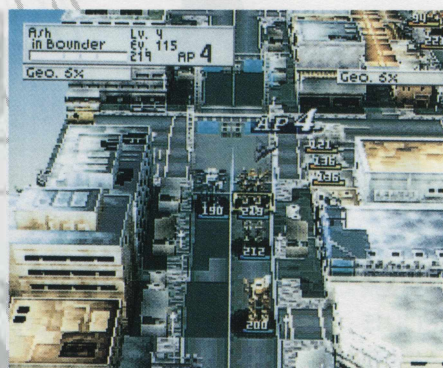
アッシュ用の高機動ヴァンツァーを作れ!!

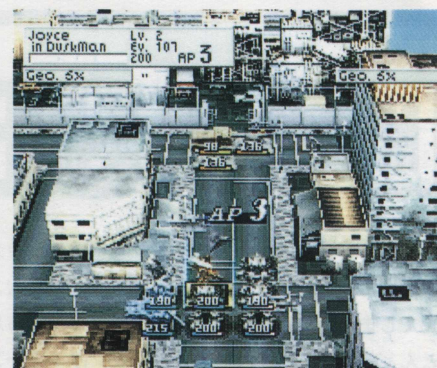
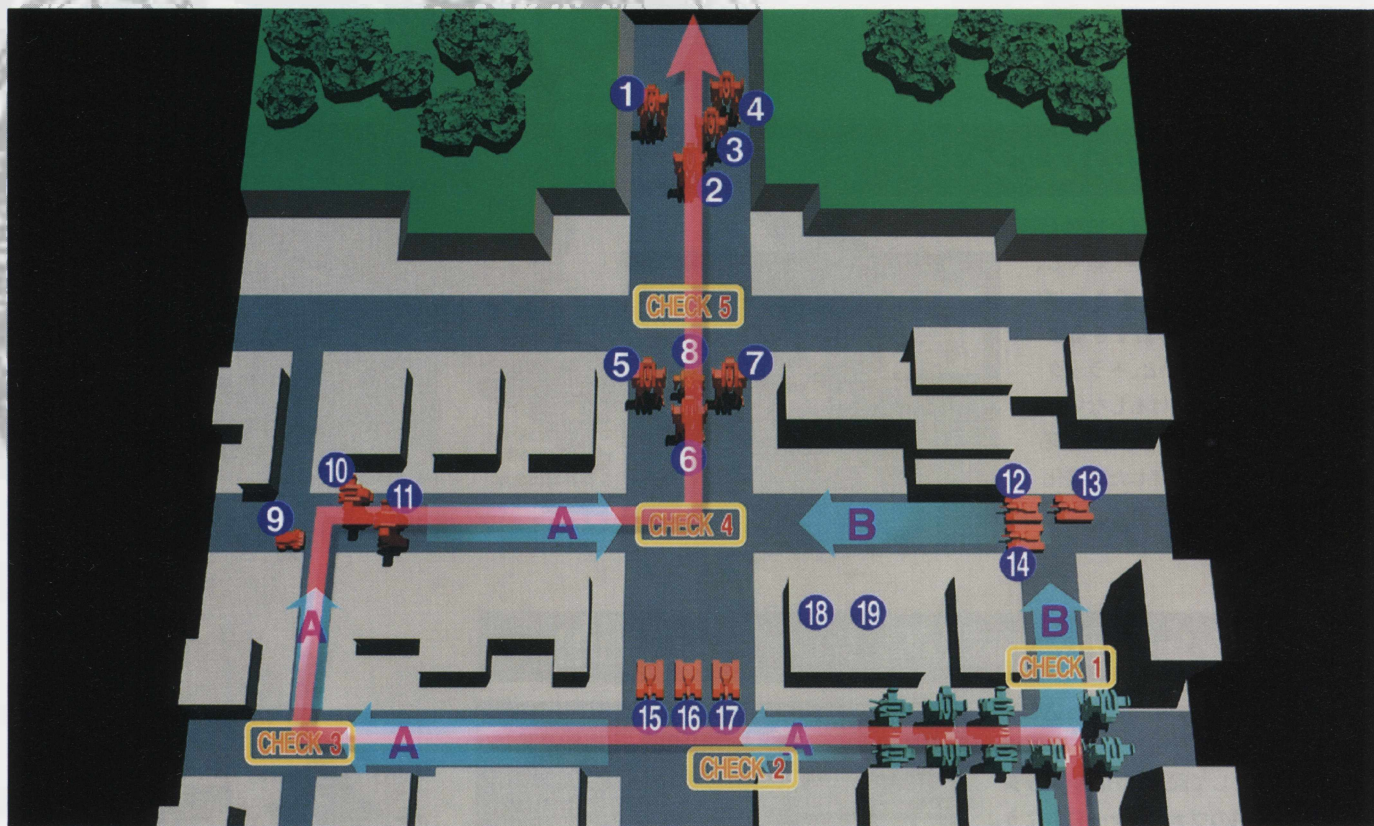
スピード重視で敵のなかに突っ込むとかなりのダメージが予測される。そこで、斬り込み隊長として回避力の高いアッシュを機動力重視のヴァンツァーにしよう。

装備はビガーM1のボディーにノーマル防御属性のギザ4Cの手足。武装はジュアリーEX(マシンガン)のみ。さらにバックパックは出力重視のAG-1000を搭載。ただし、かならずスペアのマシンガン弾倉をほかの誰かに持たせよう。

■MOB(回避値)が40もあれば敵のマシンガンでも5発中3～4発避けられる。ミサイルならまず当たらないだろう。

部隊をふた手に分けて最速で攻めよ!

まずは下にあるマップを見て注意してほしいことがふたつ。ひとつは、赤い線。これはトラックの進行ルートを示すもの。ルートをたどるとほとんどの敵のなかを突破するようになっている。ふたつ目はトラックのすぐ目の前に配備されている敵の戦車隊。そこで、敵を最速で蹴散らす前衛のA部隊と、後衛で戦車隊を食い止めるB部隊のふたつに味方部隊を分けるようにしよう。A部隊には先のページでセッティングしたアッシュ機を含む3機、ロズウェルなど足の遅い遠距離攻撃系を含む3機は食い止めのB部隊にしよう。

前衛高機動A部隊

⬆前線を蹴散らす部隊。アッシュ、エイミア、トマスなどが適任だろう。全機がマシンガンかライフルを装備するといいぞ。

後衛食い止め用B部隊

⬆敵戦車隊を蹴散らす部隊。戦車を倒したあとは、Bの矢印のにそって進んでいこう。トラックのあとを追っていく必要はないぞ。

	敵A	攻撃方法	HP
1	ヴァンツァー	近、遠距離	174
2	ヴァンツァー	[illegible]	221
3	ヴァンツァー	近距離	221
4	ヴァンツァー	[illegible]	206

	敵B	攻撃方法	HP
5	ヴァンツァー	近、遠距離	174
6	ヴァンツァー	[illegible]	221
7	ヴァンツァー	[illegible]	221
8	S・ポッド	回復	68

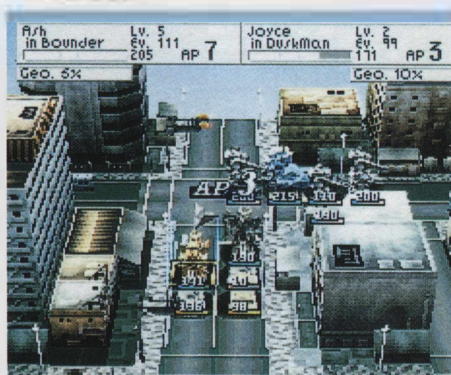
	敵C	攻撃方法	HP
9	ヴィークル	近、遠距離	94
10	ヴァンツァー	[illegible]	206
11	ヴァンツァー	近距離	221

	敵D	攻撃方法	HP
12	ヴィークル	近、遠距離	121
13	ヴィークル	近、遠距離	136
14	ヴィークル	近、遠距離	136

	敵E	攻撃方法	HP
15	ヴィークル	遠距離	98
16	ヴィークル	近、遠距離	136
17	ヴィークル	近、遠距離	136

MAPチェック 1

トラックを守るために戦車隊を殲滅!

トラックに降りかかる、まず最初の敵がこの戦車隊。トラックを守るためにB部隊でこれを迎撃しよう。このB部隊を構成するのは足の若干遅いヴァンツァーが中心。ロズウェルやジョイスなど遠距離攻撃の得意なキャラクターを向かわせよう。遠距離攻撃をしてAPを減らしたあと、ロッキーなど格闘戦向きキャラクターで攻撃すれば、あっさり戦車を倒せるはずだ。

⬅⬇この位置にB部隊を配置。また、エイミアをエース隊で護衛させていれば、彼らだけでもここを守ることが可能だ。経験値はもったいないけどね……。

MAPチェック 2

速攻で目前の敵戦車隊を蹴散らせ!

味方部隊の目の前にいる戦車部隊には、3ターン後にトラックが近づいてきてしまう。戦車隊はアッシュを含む攻撃力の高いキャラクターで編成したA部隊で蹴散らそう。とくに最初の攻撃は敵もAPがたくさん余っているので、できる限りアッシュの高機動ヴァンツァーで攻撃するといい。また、アッシュはつねに先頭に配置し、敵ターン時に弾避けになってもらおう。

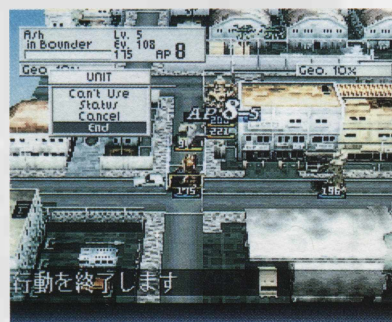
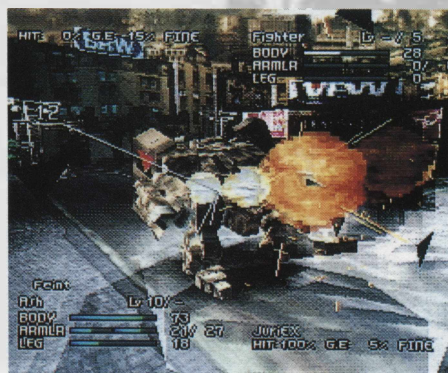
⬇アッシュを切り込み隊長にして一機、一機を確実に撃破しよう。敵のAPがなくなっていたらトマスで格闘攻撃もいい。

⬆このようにつねにアッシュの高機動ヴァンツァーを先頭にして弾避けにしよう。アッシュの訓練にもなるし一石二鳥だ。

MAPチェック 3

トラックよりもさきに通路をふさげ!

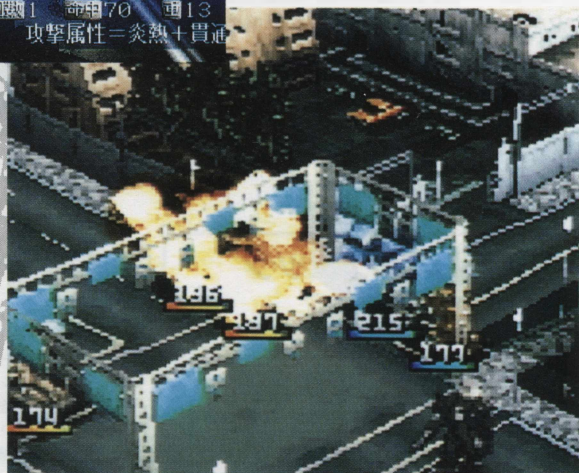
A部隊でチェック2の戦車隊を倒したら、速攻でチェック3の細道をアッシュで塞いでしまおう。そうしないと敵がバラバラと道に出てきて、トラックが攻撃にあう可能性ができてしまう。

そうならないために、チェック2の戦闘ではアッシュを早めに離脱させよう。細道を塞いでしまえば、チェック2にいる3機の敵は遠距離攻撃ができないので容易に倒すことができるぞ。

⬆➡この位置にアッシュを配置すれば、敵は道から出てこれない。しかも、こちらは2体のヴァンツァーで攻撃ができるのだ。ここも速攻で倒すのを忘れずに!

MAPチェック4

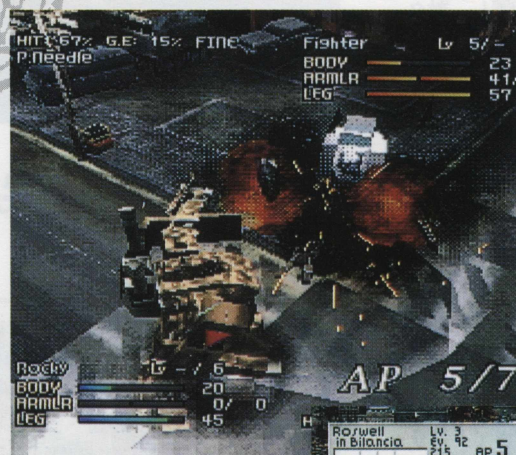
A隊B隊合流！退路の敵を叩け!!

残る敵はヴァンツァー２部隊。この２部隊は、それぞれ、近距離戦用が２機、格闘戦用が１機、遠距離戦用が１機の計４機から構成されている。このミッションの敵本隊だと思っていい。さて、最初の１部隊だが、このミッションの敵は、ある程度近づかないとこちらに気がつかず動かない。これを利用してＡ隊とＢ隊を左右から合流させ、一気に叩くのがベストだろう。

⬅⬇ここで、威力を発揮するのがロズウェルが初期装備していたグレネード系武器、レイジーホーン。この時点でグレネード系武器はこれひとつだけなので、ここにくるまで温存しておきたいところだ。

⬅この位置までなら敵は気がつかない。戦力が集合したら、アッシュを先頭にして少しだけ近づこう。敵を誘い出すのだ。

MAPチェック5

全戦力を投入し敵を排除せよ!!

チェック４のヴァンツァー部隊を撃破したらついに残るは１部隊のみ。しかし、油断は禁物。ここまでくると味方の被害も尋常ではないだろう。もしかしたら味方の２機や３機は戦闘不能になっているかも知れない。それでもトラックを守るために戦わなければならない。ここの戦略もチェック４とほぼ同じ。ギリギリの位置で誘い出して、一気に攻め込もう。

⬅⬇ミッション３も大詰め。腕の１本や２本は覚悟で攻撃しよう。ここまでくると弾切れをしている味方もいるはず。アイテムを使って補給はキチンとしておかなければならない。

死力をつくせ！

⬅ここも、この位置までなら敵は気づかずに攻撃してこない。トラックがまだ遠くにいるなら、落ち着いて誘い出して攻撃だ。

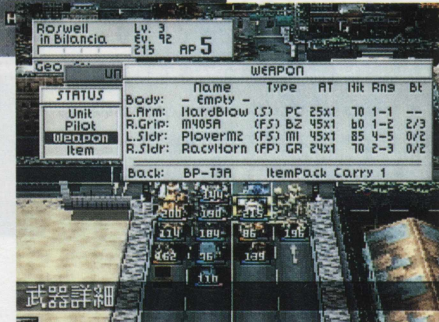
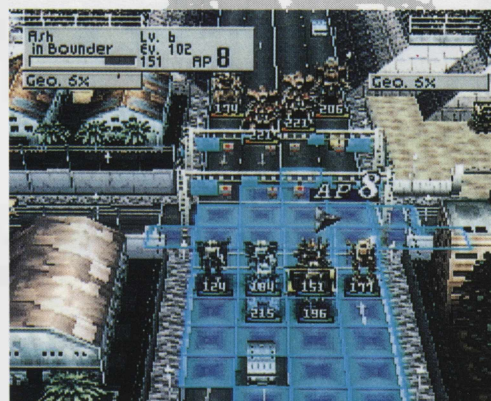
Roswell in Bilancia　Lv. 3　Ev. 92　215　AP 5

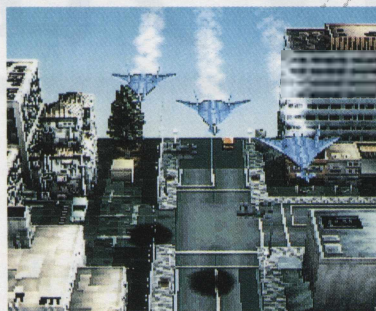
STATUS: Unit / Pilot / Weapon / Item

WEAPON

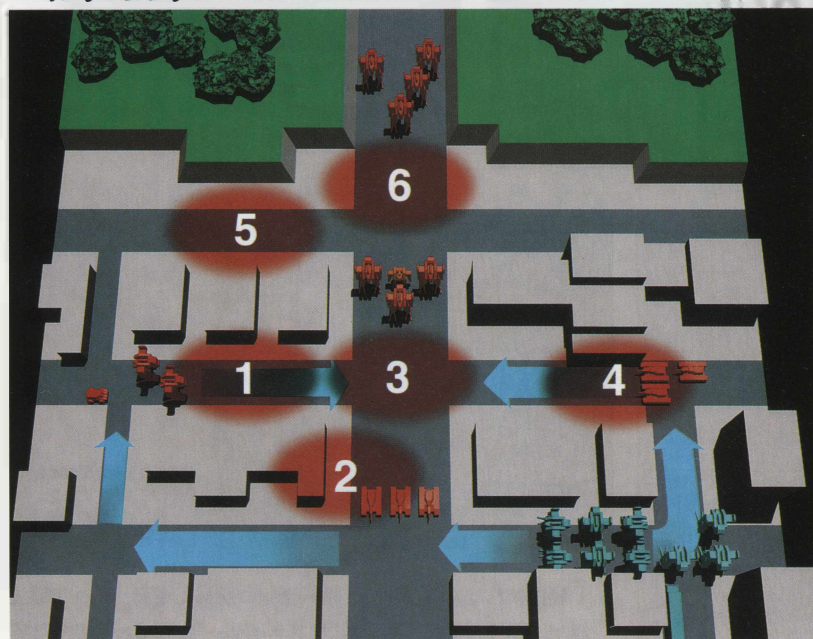
	Name	Type	AT	Hit	Rng	Bt
Body:	- Empty -					
L.Arm:	HardBlow (S)	PC	25x1	70	1-1	--
R.Grip:	M405A (FS)	BZ	45x1	60	1-2	2/3
L.Sldr:	PloverM2 (FS)	MI	45x1	85	4-5	0/2
R.Sldr:	RacyHorn (FP)	GR	24x1	70	2-3	0/2

Back: BP-T3A　ItemPack Carry 1

武器詳細

WARNING！ 爆撃の恐怖!!

トラックが荷物を積み終えたころ、空から轟音が響く。そう、クーデター軍の爆撃機が現われるのだ。この爆撃は非常に広範囲で、しかも、一撃されればヴァンツァーなどひとたまりもなく吹き飛ばされる。これは、トラックでも同じこと。モタモタしているとトラックが危なくなるぞ。

●⬇敵はダカ市を爆撃するという卑劣な手に出た。この暴挙のせいで街のいたるところで爆炎が巻き起こる。はたして、爆撃命令はヴェンにより発せられたのだろうか……!?

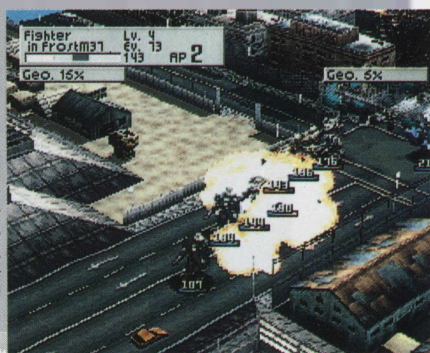
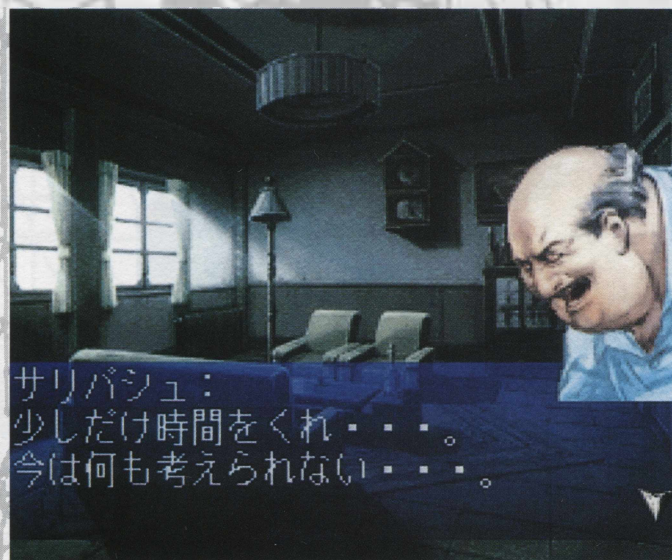
パイロット：
さあね。そこまでは知らんよ。
とにかく爆撃進入を開始する

•爆撃順序マップ

マップは爆撃の場所と順序を示している。ただでさえ困難なミッションに爆撃が加わり、てんやわんやといった感じだ。このマップでヴァンツァーたちの被害は防ぐことができるが、問題なのはトラックとエース隊。爆撃が始まったら速攻でクリアーするしかない！

すべてのヴァンツァー乗りに捧ぐ……

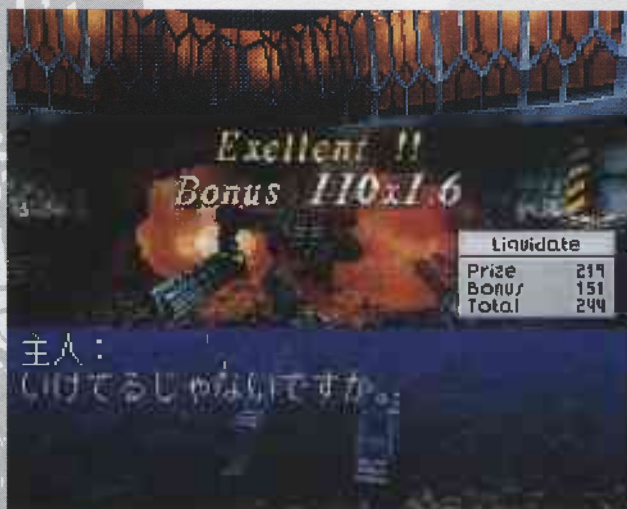
敗北を恐れるな！

このミッション3は非常に難易度が高い。傷つき倒れていく仲間が続出するだろう。しかし、あきらめてはいけない。最後に1機だけでも残ってトラックが脱出できればキミの勝ちなのだから。任務を遂行することが最優先なのだ！

➡傷つき、破壊され倒れ込む。心情的には辛い。しかし、ミッションが終われば、ピンピンしてるのが救いかな？

MISSION 4 シナリオプロローグ

希望のない街

ヴェンの放った爆撃機によって、首都ダカは潰滅的打撃を受けた。サリバシュは言い知れないジレンマに陥る。「俺が兵器の密輸なんかやらなきゃ……」。落ち込むサリバシュをあとに、アッシュたちは街へとくり出す。しかし、目の前に広がる風景は、夢も希望もなく、錆びれた国、アロルデシュの縮図そのものだった。アッシュはひとりつぶやく。「ヴェンはなぜ革命をおこしたのか？」。

➡アッシュたちは気分転換にドウカンディの街へとくり出すが、そこは抜け殻のような寂しい街だった。

⬆酒場に集う人々もどこか寂しげな人ばかり。この街の夢と希望は死に絶えてしまったのか……!?

⬅ロズウェルが闘技場を見つけてきた。アッシュたちはこぞって闘技場へと足を運ぶ。

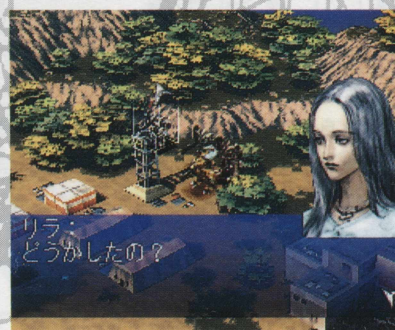
裏錆びれた街のなかで、唯一活気に溢れた場所、それが闘技場だ。闘技場で戦う男たちは〝ファイター〟と呼ばれ、街では英雄扱い。そのなかでも最強と謳われる〝チャンプ〟は、つねにマスクを外さない謎の存在。はたしてその下の素顔は……？

さまざまな別れ

サリバシュ邸へと戻ると、すでに国外脱出の手はずが整えられていた。決行は今日、陽が落ちるとき。しかしサリバシュは言う。「ここに残って俺といっしょにヴェンと戦ってくれ」。複雑な空気が流れ、息が止まる。トマスとその部下たちはここへ残るという。アッシュ、エイミア、そしてジョイスは……。

⬅⬆突然の話にジョイスの表情が凍る。ほかのメンバーとはまったく別の、ここに残らねばと思わせる理由が彼にはあったのだ……。

ヴェン=マッカージェ登場

⬆アロルデシュの英雄的存在、ヴェン=マッカージェ。宿命のライバルの出逢いで物語は急展開する。

リラの案内で、アロルディシュ海岸までやってきたアッシュ一行。しかし、互いの別れを惜しむ間もなく、クーデター軍が急襲を仕掛けてきた!! そしてクーデター軍の指揮官らしき戦闘ヘリより告げられる投降勧告。「ヴェン!!」リラが叫ぶ。ヴェン=マッカージェとアッシュの戦いの火蓋が、いま切って落とされた!!

⬇➡ここは何があっても全員無事に救援ヘリへ!! トマスの叫びがみんなに伝わる。最後の合同作戦開始!!

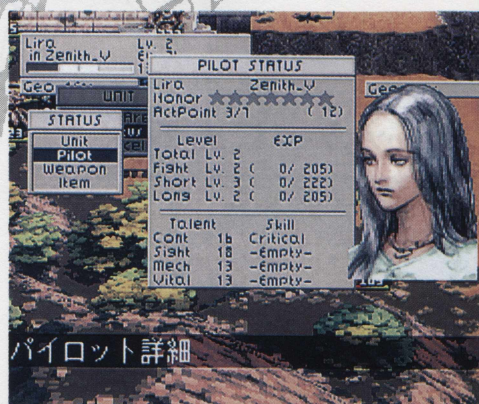
MISSION4 大攻略

3人の脱出が目的

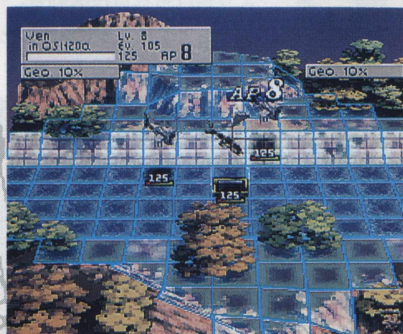
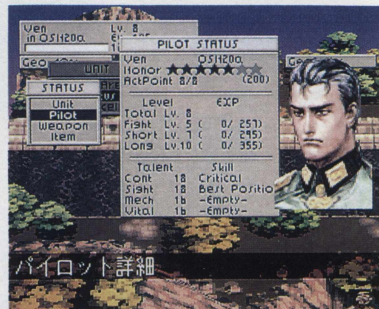
このミッションの目的は、アッシュ、エイミア、ジョイスの3人を無事にスリングヘリに乗せること。もちろん、余裕があるなら敵機全滅を狙ってもいいが、なにしろ敵機の数が多い。スリングヘリが海岸に到着するまでに敵機全滅を狙うなら、それ相応のセッティングと戦略が必要だ。言うまでもないが、ミッションに突入するまえに闘技場で主要メンバーを鍛えておこう。

⬆スリングヘリが海岸につくまで粘ろう。目的は無傷で脱出することにある。

リラが戦闘参加!!

ストーリー上で海岸への案内役としてついてきたリラが、このミッションでは、なんとヴァンツァーで援護をしてくれる。残念ながらNPC(ノンプレーヤーキャラ)のため、自分で操作することはできない。正直なところ、それほど頭がいいとはいえないし、過大な期待は禁物。単独で敵部隊へ飛び出していかないことを祈ろう。ジョイス機で護衛するというのも、趣がある。

⬆リラ機の動向に一喜一憂。できればもう少しクレバーに動いてくれると嬉しいのだが。

序盤ヘリ部隊は動かず

唐突な登場でプレーヤーを脅かしたヴェン機を中心とするヘリ部隊だが、ミッション序盤はいっこうに攻めてくる気配がない。ようやくスリングヘリの登場と同時に進軍を開始。ヘリ部隊はまっすぐスリングヘリの着陸点を目指してやってくる。味方ヴァンツァーを並列に並べてでも侵攻を阻止せよ。

⬇➡基本的には、いままでに登場してきた戦闘ヘリと攻撃方法は変わらない。若干、攻撃力に差があるといったところか。もちろん、移動力はバツグンなので、まわりを囲まれないように編隊を組んで戦おう。

——勝負は二のつぎ!? テーマは"脱出"

MISSION4 SET-UP

ミッション4におけるセットアップのスタンスは、ふた通りに分けられる。ひとつは脱出が当面の目的ということで、自由気ままなセッティング。もうひとつは、確実に敵部隊を殲滅させるための極端にこだわったセッティング。どちらがベターか、という判断はプレーヤーに委ねることにしよう。

ここではとりあえず、ミッション4用の忘れちゃならない基本セッティングをふたつほど紹介しておこう。

対ヘリ用の武装は必須

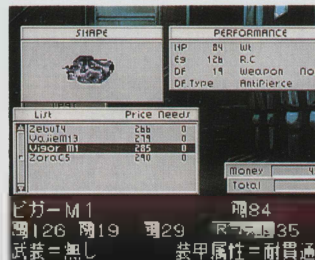
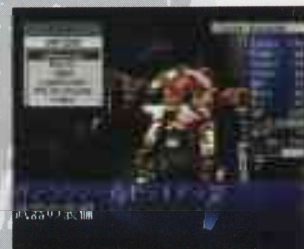
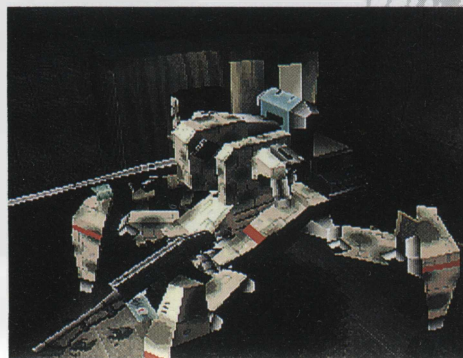
対ヘリ戦で有効な武器というのは限られており、地下倉庫のショップで物色することができる。対空ミサイル、または対空ロケットがそれにあたる。もちろん、マシンガンでも攻撃できないことはないが、命中率が悪いうえ、与えるダメージも少ない。ここはひとつ奮発して、前述の対空兵器を最低2機のヴァンツァーに装備しておきたい。当然、その2機とはロズウェル機とジョイス機のことだ。

⬆➡ヘリ退治には"スカイスナイプ"がいい。対空ロケット弾を1度に6発発射出きる。

WEAPON LIST
Wild 55
Goshawk 92
Brasta8b 78
MCaille1 116
SAM F.T./AT 2x26
Hit 84
Wt 16
Rg 4-5
Bt 3
Name: Bilancia
Total 127
Fight 75
Short 111
Long 144
Money 451
Mカイユ1 対空ミサイル
威26 発射回数2 命中84 重16
射程4-5 弾3 攻撃属性＝炎熱＋衝撃

アッシュ隊の3機は装甲を厚く

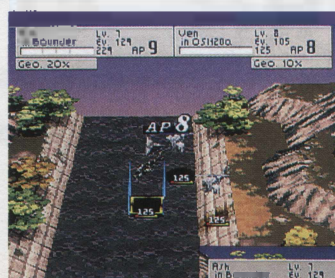
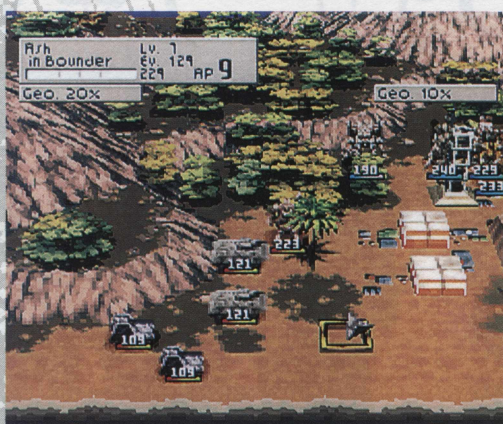
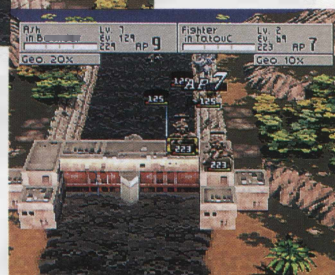
実際にプレーすることで気がつくとは思うが、このミッションでは、アッシュ機、エイミア機、ジョイス機のいずれかが大破するとゲームオーバーとなってしまう。できるかぎり装甲の厚い(HPの大きい)パーツを装備して、スリングヘリの到着まで持ちこたえられるヴァンツァーを作ろう。逆に軽い機体を作って回避率を上げるという向きもあるが、今回のミッションにかぎり、HPの少ない機体は避けるべきだろう。ゲームオーバーとなっては元も子もない。

⬅➡何も考えずに高いHPのパーツを組み上げる。逃げ切るつもりならこの方法で十分だ。格好が悪くても、ここはじっとガマンしてほしい。

SHAPE
PERFORMANCE
List Price Needs
Zebul4
Vajiem13
Vigor M1
Zoroc5
ビガーM1 耐84
装甲属性＝耐貫通

⬆すべての攻撃を回避できるなら軽量級でも平気!?

絶対に負けられない!!　アッシュ隊の脱出

マップを見てもらえばわかると思うが、自軍はNPCのリサを含めてクーデター軍に取り囲まれた配置からゲーム開始となる。

当然、その直後に四方八方から敵ヴァンツァー、戦車、装甲車と進軍してくるキツイ面だ。

しかし、あえて正面から敵軍を迎え撃つ必要はない。要はアッシュ、エイミア、ジョイスの３人が無事に逃げおおせるためにはどうするか、を考えるのだ。

⬅⬇戦闘ヘリと陸橋を渡ってくるヴァンツァーは、前線に参加するまでにかなりの時間を要する。

⬅勝負は目の前のビークル隊をいかに迅速に、かつ確実に仕留められるかにかかっている。

	機種	攻撃方法	トータルHP
①	ヴァンツァー	近距離	223
②	ヴァンツァー	近距離	223
③	ヴァンツァー	近距離／遠距離	223
④	戦闘ヘリ	近距離／遠距離	125
⑤	戦闘ヘリ	近距離／遠距離	125
⑥	戦闘ヘリ	近距離／遠距離	125

	機種	攻撃方法	トータルHP
⑦	ヴァンツァー	格闘／近距離	223
⑧	ビークル	近距離／遠距離	121
⑨	ビークル	近距離／遠距離	121
⑩	ビークル	近距離／遠距離	109
⑪	ビークル	近距離／遠距離	109

CHECK 2

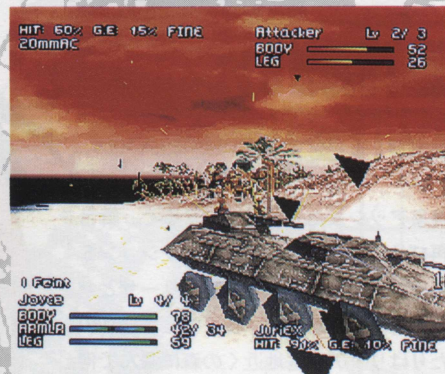
CHECK 1

スリングヘリ
出現地点

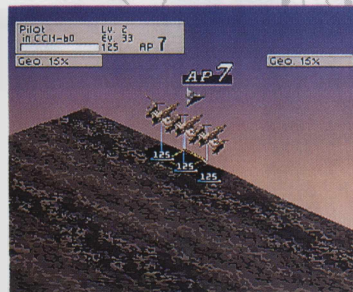
MAPチェック 1

中央のキャンプ地に迫る敵部隊を殲滅せよ

ゲーム開始直後に前線となるキャンプ地。④〜⑥の戦闘ヘリはスリングヘリが現われないと進軍せず、①〜③のヴァンツァーはMAP中央に寄ってくるまでに時間がかかる。つまり、序盤は⑦〜⑪のビークル部隊が直接的な相手というわけだ。ビークルはもともとのHPが小さいので、格闘・近接攻撃の得意なトマス機やロッキー機で囲めば、一気にケリをつけられるはずだ。

⬅①〜③のヴァンツァーが戦闘に加わってくると、非常にやっかい。勝負は早目に！

MAPチェック 2

戦闘ヘリを叩くためには

救援用スリングヘリ出現後、ヴェン機率いる戦闘ヘリ部隊④〜⑥が満を持して動き出す。スリングヘリの着陸地点へとまっすぐ向かってくるため、アッシュたちの部隊とはち合わせすることになる。この時点で、できればビークル部隊は戦闘不能にしておきたい。敵ユニットにまとわりつかれると、対空砲を撃つためのAPを奪われてしまうからだ。逆を言えば、対空ミサイル、ロケットを自由に撃つことができれば、戦闘ヘリ部隊はたやすく一掃できるということになる。

⬇スリングヘリが出現するや否や、ヴェンの態度が一変。絶対にやつらをスリングヘリに近づけるな!!

➡ここは遠隔射撃が得意でロズウェルとジョイスにふんばってもらおう。対ヘリ戦突入までミサイル弾は温存。

ここで再度注意しておきたいのは、このミッションの目的はアッシュたちの脱出ということ。レベルアップが目的で敵部隊全滅にこだわるのもいいが、いつ敵ユニットのスキル連鎖を食らうともかぎらない。アッシュ隊HPには細心の注意を!!

⬆⬅バリバリ攻めるのもいいが、本来の目的も忘れないように。敵にもスキル連鎖はある。

以降のストーリー紹介

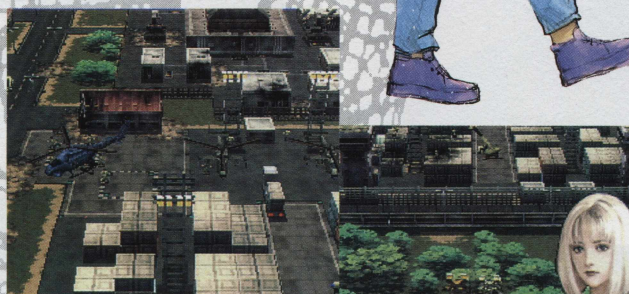
MISSION 5

場面は変わって……

無事アッシュたちが脱出をすると、舞台は再びリミアン基地に戻る。ミッション5からはOCU軍の女スパイであるリーザとサユリを中心に話が進む。リーザとサユリのふたりはリミアン基地近くの森に潜んで何かを探っている。この基地はアッシュたちがクーデター軍の奇襲を受けた基地だ。彼女たちの目的は不明だが、偶然彼女らは味方の捕虜がヘリで運ばれるのを発見。表向きはOCU軍の捕虜を救出するためにやってきたということもあり、救出部隊を呼び捕虜救出作戦を展開するのであった。

サユリ・ミツヅカ

ふたりは女スパイ！

ミッション5から話の中心になるのが、このリーザとサユリ。ふたりはOCU陸防軍情報部に所属する諜報部員。彼女たちは、"環誘導侵攻制御装置"なる装置を捜すためにリミアン基地を見張っていたようだ。

リーザ・スタンリー

捕虜救出作戦！

⬆➡敵ヘリがOCU軍の捕虜を乗せ飛び立っていく。リーザらの本来の目的ではないが、名目上、捕虜救出作戦をすることになるが……。

⬅⬇➡捕虜から情報を聞ける……したたかな一面を見せるリーザ。ただし、捕虜の乗ったヘリには攻撃は厳禁だ。そして、救出された捕虜のなかには、あのグリフの姿が……。

リーザ：
あの基地の捕虜を助け出せば
情報が手に入るかもしれないわ。
成功させないとね。

リーザ：
全機戦闘態勢！
輸送ヘリの頭を押さえて！
但し、輸送ヘリの撃墜は厳禁とします

グリフ：
あ、ああ・・・。
あんた達は？

グリフ救出！

——これからの戦いをダイジェスト紹介！

闘技場の女チャンプ
コーディ・ホッファ

MISSION 6

グリフを仲間にしたリーザたち。捜している情報とはコンテナに入った"環誘導侵攻制御装置"と呼ばれる謎の装置。情報屋で闘技場のチャンプでもあるコーディを仲間に加えてから敵の捕虜収容所に向かう。

⬆➡謎の装置"環誘導侵攻制御装置"。リーザたちはコーディから捕虜収容所の話を聞きそこへ向かうのだった……。

MISSION 7

収容所から救出した味方に、ダカ市を襲撃し要人救出作戦を行なうという無謀な情報をリーザたちは得る。

早速、司令官のホードマンに中止を求めるが、逆に作戦への参加を命令されてしまうのだった……。

⬅⬆無謀な作戦を指揮するホードマン。リーザたちもその作戦に参加させられてしまう。絶体絶命のピンチに正義の味方と名乗る部隊が……それはアッシュらと別れたトマスたちだった！

フリーの諜報員。現在はＯＣＵに雇われている。普段は闘技場のファイターとして生活している。ヴァンツァーの腕は一流で、闘技場のチャンピオンだ。サユリとは古くからの顔見知りらしい。

高圧的なエリート司令官
アンドリュー・F・ホードマン

クーデター軍によって監禁されたＯＣＵの兵士らを救出するために派遣された司令官。態度が高圧的なので兵士たちには評判が悪い。ミッション７で無謀な救出作戦の指揮をする。

続々、登場するキャラクターたち！

皮肉屋の連合中央情報局エージェント

ＣＩＵ（連合中央情報局）のエージェント。頭の回転が速く観察力、直感力に優れ若くして重要な地位につく。現在、アロルデシュで何を調査しているかは謎に包まれている。皮肉屋だが、意外に常識人。

パイク・A・ライシャワー

元ＯＣＵ特殊部隊のスゴ腕工作員

ＯＣＵ陸軍特殊部隊で凄腕を馳せた工作員。あらゆる兵器の操縦資格と暗殺術、サバイバル術に長けている。現在は軍を去っているが、アロルデシュで彼の姿を見たという噂があるらしい……。

ドミンゴ・カイアット

監禁されたアロルデシュ軍最高司令官

アロルデシュ軍の陸海空軍すべてを取り仕切る最高の権力者。しかし、いまはヴェンにより監禁されてしまっている。プライドが高く冷酷な軍人。

ゴーシュ・グィアンダ

週刊ファミ通10/31号増刊 1997
緊急発売!! フロントミッション セカンド オフィシャル プレーヤーズ ガイド

OFFICIAL PLAYER'S GUIDE

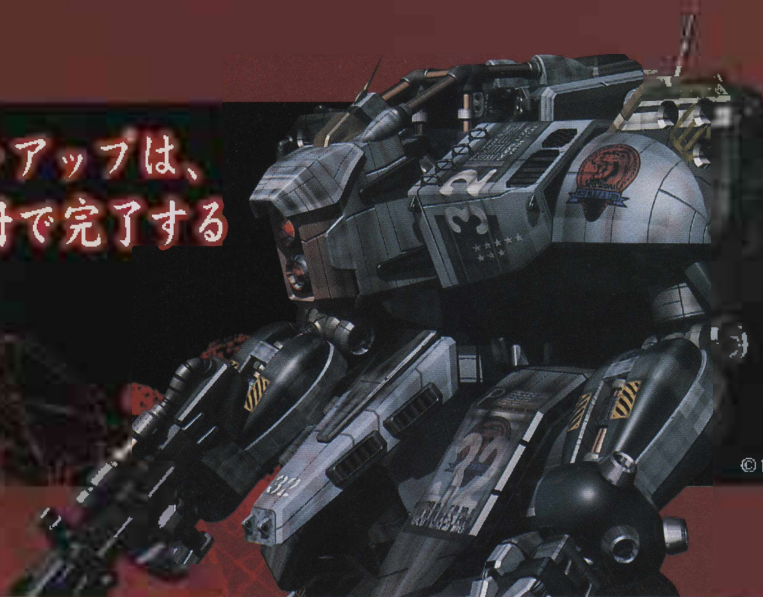
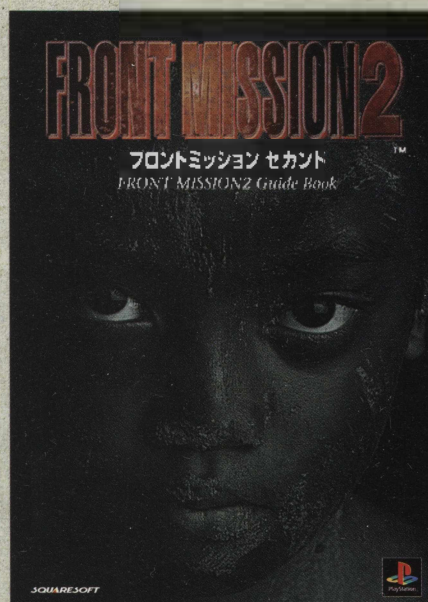
EDITORIAL INFORMATION

STAFF

■発行人：廣瀬禎彦
■編集人：浜村弘一
■編集長：野田稔
■副編集長：那田時広
■アートディレクター：川端康雄
■編集スタッフ：芥川順哉、小林和弘、笠松竜二、西浩樹、八百木勲、山田るり子、山本勉、比企利至、谷口美季、後藤聡子、泉和子、平川友子
■制作スタッフ:高島ヒロキ、中島俊、秋山美保、坂口誠
■撮影：スタジオアトム
■進行：栗原和子、樽本善之、山本一正、川合昇、藤田昇、石倉夕里、稲垣大地
■編集協力：堀尾尚美、有川紀彦、伊藤未来男、田中克征、益田健一、井田善三
■制作協力：スタジオ・ゲイト、武中祐紀、桜田章一、吉原雅之、吉田淳一、柳祥裕、馬場美保、米本恭己、池田隆、松岡大石
■広告営業：大野真、橋本康資、大島清太、小林健太郎、原川朗広、平野秀策、高橋利恵、古田土友紀
■雑誌営業：伊佐山貴子、西野さつき、吉田茂朗
■制作購買：中尾敬子
■出版局営業統轄部長：西澤幹雄
■出版総務統轄部長：別所聖一

おたよりのあて先

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー
月刊ファミ通ブロス編集部
フロントミッション セカンド
オフィシャル プレーヤーズ ガイド
『○○○○○』係

◆本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく
毎週火曜日～木曜日の午後２時～４時のあいだに
03-5433-7124（質問情報電話）まで。

ガイドブックの決定版。

**フロントミッション セカンド
ガイドブック**

本体価格(予価):800円(税別)
9月25日発売

初心者にもマニアにも、満足してもらえる
ガイドブックといえばデジキューブ。
キャラクター紹介はもちろんのこと、
システムやヴァンツアー、国家・組織に
至るまで解説。シナリオ攻略もあり!

きく

よむ

**フロントミッション セカンド
オリジナル・サウンドトラック**

SSCX 10011 定価:1,942円(税別)
9月21日発売
生産限定スペシャルメタルジャケット
しかもデジパック仕様

サウンドプロデュースは前作「フロントミッション」も
担当した松枝賀子。友情、愛、裏切り、そして陰謀。
壮大で感動的なゲームに相応しい、ドラマティックな
サウンドは、リスナーの耳を捉えて離さないことだろう。

**フロントミッション セカンド
完全攻略本(仮称)**

価格未定
10月下旬発売予定

ゲーム中では描ききれなかったシナリオの
微妙な綾、国家や組織の関係、社会背景、
人間模様、ヴァンツアーの設定など、
突っ込めるだけ突っ込んだ
マニアック仕様の一冊。
この一冊で、2回、3回目のプレイも完ぺき!

しる

DigiCube Player's

**ファイナルファンタジータクティクス
キャラクターカードブック VOL.1**
本体価格:1,000円(税別) カード30枚+ミニブック

**ファイナルファンタジータクティクス
キャラクターカードブック VOL.2**
本体価格:1,200円(税別) キャラクターカード42枚
+占い用カード13枚+ミニブック
キャラクターカード+ミニブックで、充実のカードブックが完成。
VOL.2では、キャラクターおよびジョブカード以外に、
今回はゲーム中に登場する
ゾディアックストーンのカードが付いて、相性占いなどができる!

**ファイナルファンタジー 大全集
上巻[ワールドガイド]**
シナリオ、世界観、キャラクター紹介など
ファイナルファンタジーの世界を徹底解説。
本体価格:2,718円(税別)

**ファイナルファンタジー 大全集
下巻[タイトルガイド]
(プレイステーション対応CD-ROM付き)**
ファイナルファンタジー I~VIを時系列的に追って、
それぞれの物語を分かりやすく編集。
本体価格:3,000円(税別)

**ブシドーブレード 攻略本
鳴鏡異伝(ポスター付き、裏面は全技表)**
対戦の心構えから技術論、キャラクターの背後に
流れるストーリーまで完全攻略。
本体価格:1,500円(税別)

**ストリートファイターEX plus α ガイドブック
(特典:メモリーカード用特製ステッカー)**
基本コマンドから実践攻略を、
ステップアップ形式で解説。見やすさ抜群の
コマンド解説も充実。
この一冊で友達に差をつけよう。
本体価格:800円(税別)

アンケートはがきの書きかた

このはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり汚れたりしていても、機械が読み取れなくなる原因になります。なお、はがきを送ってくださった方のなかから抽選で100名様に記念品を差し上げます。ぜひご協力ください。

緊急発売!! 10/31号 ファミ通 増刊
フロントミッションセカンド
オフィシャル プレーヤーズ ガイド

アンケートに答えてください

今回の増刊号で、おもしろかった記事はどれですか？　下のなかから選んでください。答えはいくつでもかまいません。

反対に、つまらなかった記事はどれですか？　下のなかから選んでください。答えはいくつでもかまいません。

1 フロントミッション セカンドの世界
2 キャラクターファイル
3 システム詳説
4 開発者インタビュー
5 データリスト
6 シミュレーションRPGの歴史
7 シナリオ攻略

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認
1507

差出有効期限
平成9年
10月31日まで
郵便切手は
いりません

151-24

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
㈱アスキー

緊急発売!! 10/31号 ファミ通 増刊
フロントミッションセカンド
オフィシャル プレーヤーズ ガイド

(月刊ファミ通ブロス)編集部行

◆編集部へのおたより◆

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□　都道府県			
	☎(　　　)　　－			

フロントミッションセカンド オフィシャル プレーヤーズ ガイド アンケートはがき

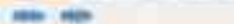
●HBなどの濃い鉛筆で記入してください

❶おもしろかった記事

❷つまらなかった記事

❸学校・職業

❹平均ゲーム時間

❺好きなゲームジャンル

❻趣味

いままでに発売されたゲームで、好きなゲームを教えてください。

	ゲーム名	メーカー名	機種名
1			
2			
3			

これから発売されるソフトで、欲しいと思うものを教えてください。

	ゲーム名	メーカー名	機種名
1			
2			
3			

最後に、この本を読んだ感想をひと言でお願いします。

あなたの学校、学年もしくは職業を右の項目のなかからひとつだけ選んでください。

①小学3年生以下　②小学4年生
③小学5年生　④小学6年生
⑤中学1年生　⑥中学2年生
⑦中学3年生　⑧高校1年生
⑨高校2年生　⑩高校3年生
⑪浪人生　⑫大学生
⑬各種専門学校生　⑭会社員
⑮自営業　⑯主婦　⑰フリーター
⑱無職　⑲その他

あなたは、1日にゲームをどのくらいプレーしますか?　右の項目のなかからひとつだけ選んでください。

①1時間以下　②1時間〜2時間
③2時間〜3時間以上

あなたの好きなゲームのジャンルは何ですか?　右の項目のなかから選んでください(答えはいくつでもかまいません)。

①RPG　②シミュレーション
③アクション　④アドベンチャー
⑤シューティング　⑥格闘
⑦パズル　⑧スポーツ　⑨レース
⑩テーブルゲーム　⑪クイズ
⑫その他

あなたの趣味を右の項目のなかから選んでください(答えはいくつでもかまいません)。

①テレビゲーム　②パソコン
③テレビ視聴　④映画鑑賞
⑤音楽鑑賞　⑥スポーツ
⑦ダンス　⑧ドライブ　⑨読書
⑩その他

どうもありがとうございました

142(編集部)
FRONT MISSION 2 Official Player's Guide
WEEKLY ファミ通
フロントミッション セカンド オフィシャル プレーヤーズガイド
株式会社アスキー
ASCII
『FM2』に連なるシミュレーションRPGの変遷を探る
西暦

平成9年10月31日発行
株式会社アスキー発行
発行人 廣瀬禎彦　編集人 浜村弘一
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111(大代表) ☎03-5433-7142(編集部)

T1126256100680
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1997
雑誌26256-10/31
©-11/22

FRONT MISSION 2 Official Player's Guide

WEEKLY ファミ通 10/31号増刊 緊急発売!!
フロントミッション セカンド オフィシャル プレーヤーズガイド
株式会社アスキー
ASCII

WEEKLY ファミ通 10/31号増刊 緊急発売!!

『FFT』でシミュレーションRPGの歴史を変えた
スクウェアが渾身の力を込めて放つ第2弾、
『フロントミッション セカンド』に魅了され尽くすための1冊

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド オフィシャルプレーヤーズ ガイド

WEEKLY FAMITSU SPECIAL EDITS

OFFICIAL PLAYER'S GUIDE

定価680円

ヴァンツァーのセットアップから、A.P.スキルまで
ゲームシステムをわかりやすく解説 システム詳説

つぎつぎ与えられるmissionを
オープニングからシナリオにそって攻略

『FM2』に連なるシミュレーションRPGの変遷を探る

開発者が語る『FM2』の魅力とは？

運命に翻弄される兵士たち、暗躍する武器商人……
キャラクターファイル

「データリスト」で
戦いを有利に進める

西暦2102年。突如勃発するクーデター。対立の陰に隠された謎。

Welcome to the FRONTMISSION2'c WORLD

もっと理解したい人のための、三段活用。

攻略本の大本命。

サガ フロンティア
ハイパーテキスト

本体価格:1,400円(税別)
好評発売中

7人の主人公にそれぞれのストーリーが、
ハイパーテキスト状態の
情報と完璧にリンク。
ラスボス以外を完全攻略できる!
これさえあれば、
サガフロは極めたも同然だ!

よむ　きく　しる

サガ フロンティア
オリジナル・サウンド・トラック

SSCX 10009(3枚組)
価格:3,204円(税別)
好評発売中
封入特典:小林智美サガ フロンティア画集

「ロマンシング サ・ガ」シリーズを手掛けてきた
伊藤賢治が、ゲーム自体の持つ
独特の世界をロマンチックに表現。
胸に感動がこだまする。

大好評絶賛発売中。

ロマンシング サ・ガ 大全集

本体価格:3,000円(税別)
好評発売中

ロマンシング サ・ガ1〜3のシナリオ、世界観、
キャラクター紹介を中心に、
それぞれの物語を時系列で追って、わかりやすく解説した、
ロマサガの集大成。歴史を知るための一冊。

Collections

TOBAL No.1 オリジナル・サウンド・トラック
価格:1,942円(税別)SSCX 10001
サウンド・プロデューサーは光田康典。
ボーナス・トラックとして、
TOBAL No.1のCF曲およびアウト・テイクも収録。

TOBAL No.1
REMIXIES ELECTRICAL INDIAN
価格:1,456円(税別)SSCX 10002
オリジナル・サウンド・トラックから選りすぐりの7曲を、
アレンジ・ユニット「GUIDO」がリミックス。

TOBAL 2 オリジナル・サウンド・トラック
価格:1,942円(税別)SSCX 10007
ゲームオリジナル全曲及びボーナス・トラックを収録。
サウンド・プロデューサーは中村隆之。臨場感あふれる
サウンドは、格闘ゲームの音楽を知り尽くした中村の真骨頂。

ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック
価格:3,689円(税別)SSCX 10004(4枚組)
FF VIIの楽曲全作品を完全収録した4枚組アルバム。
サウンドプロデュースは植松伸夫。
FF VIIマルチ・ステッカーも封入。

ファイナルファンタジータクティクスオリジナル・サウンド・トラック
価格:2,718円(税別)SSCX 10008(2枚組)
ゲーム中の全71曲を収録。FFTの魅力を
凝縮した必聴盤。
封入特典:特製キャラクターカード/ミニポスター

天外魔境 第四の黙示録オリジナル・サウンド・トラック
価格:2,913円(税別)SSCX 10006(2枚組)
ワルシャワ・フィル・ハーモニック・オーケストラ
演奏のゲーム未収録アレンジ・ヴァージョンを
含む、2枚組のサウンド・トラック・アルバム。

天外魔境 第四の黙示録ヴォーカル・セレクション
価格:1,942円(税別)SSCX 10005
桜井智のナレーションで綴る、
主題歌「冒険の数だけ」、
エンディングテーマを含んだヴォーカル・アルバム。

※表示価格はすべて税抜き価格です。※大全集、フシドーフレード攻略本などの各種書籍は全国書店でお求め下さい。※オリジナル・サウンド・トラックなどのCDは全国のレコード店でお求め下さい。※サガフロンティア攻略本、ガイドブック、キャラクターカードブックはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーおよび全国の書店でお求め下さい。ただし一部お取扱していない店舗もございますのでご了承下さい。※一部商品において、品切れが生じる場合もございますがご了承下さい。

西暦2102年、リミアン駐留基地にてクーデター発生。兵士たちは絶え間ない戦闘にさらされる。地形、的確なヴァンツァー装備、敵の布陣、刻々と変化する戦況。いずれの判断ミスも、ここでは死を意味するのだ。

メインキャラクターデザイン：末弥　純

SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。

もっと理解したい人のための、三段活用。

攻略本の大本命。

サガ フロンティア
ハイパーテキスト

本体価格：1,400円（税別）
好評発売中

7人の主人公にそれぞれのストーリーが、
ハイパーテキスト状態の
情報と完璧にリンク。
ラスボス以外を完全攻略できる！
これさえあれば、
サガフロは極めたも同然だ！

よむ　きく　しる

サガ フロンティア
オリジナル・サウンド・トラック

SSCX 10009（3枚組）
価格：3,204円（税別）
好評発売中
封入特典：小林智美サガ フロンティア画集

「ロマンシング サ・ガ」シリーズを手掛けてきた
伊藤賢治が、ゲーム自体の持つ
独特の世界をロマンチックに表現。
胸に感動がこだまする。

大好評絶賛発売中。

ロマンシング サ・ガ 大全集

本体価格：3,000円（税別）
好評発売中

ロマンシング サ・ガ1〜3のシナリオ、世界観、
キャラクター紹介を中心に、
それぞれの物語を時系列で追って、わかりやすく解説した、
ロマサガの集大成。歴史を知るための一冊。

Collections

TOBAL No.1 オリジナル・サウンド・トラック
価格：1,942円（税別）SSCX 10001
サウンド・プロデューサーは光田康典。
ボーナス・トラックとして、
TOBAL No.1のCF曲およびアウト・テイクも収録。

TOBAL No.1
REMIXIES ELECTRICAL INDIAN
価格：1,456円（税別）SSCX 10002
オリジナル・サウンド・トラックから選りすぐりの7曲を、
アレンジ・ユニット「GUIDO」がリミックス。

TOBAL 2 オリジナル・サウンド・トラック
価格：1,942円（税別）SSCX 10007
ゲームオリジナル全曲及びボーナス・トラックを収録。
サウンド・プロデューサーは中村隆之。臨場感あふれる
サウンドは、格闘ゲームの音楽を知り尽くした中村の真骨頂。

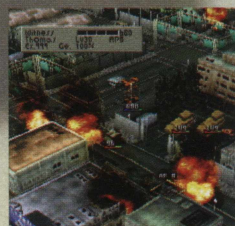
ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック
価格：3,689円（税別）SSCX 10004（4枚組）
FF VIIの楽曲全作品を完全収録した4枚組アルバム。
サウンドプロデュースは植松伸夫。
FF VIIマルチ・ステッカーも封入。

ファイナルファンタジータクティクスオリジナル・サウンド・トラック
価格：2,718円（税別）SSCX 10008（2枚組）
ゲーム中の全71曲を収録。FFTの魅力を
凝縮した必聴盤。
封入特典：特製キャラクターカード／ミニポスター

天外魔境 第四の黙示録オリジナル・サウンド・トラック
価格：2,913円（税別）SSCX 10006（2枚組）
ワルシャワ・フィル・ハーモニック・オーケストラ
演奏のゲーム未収録アレンジ・ヴァージョンを
含む、2枚組のサウンド・トラック・アルバム。

天外魔境 第四の黙示録ヴォーカル・セレクション
価格：1,942円（税別）SSCX 10005
桜井智のナレーションで綴る、
主題歌「冒険の数だけ」、
エンディングテーマを含んだヴォーカル・アルバム。

※表示価格はすべて税抜き価格です。※大全集、フシドーフレード攻略本などの各種書籍は全国書店でお求め下さい。※オリジナル・サウンド・トラックなどのCDは全国のレコード店でお求め下さい。※サガフロンティア攻略本、ガイドブック、キャラクターカードブックはセブンーイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーおよび全国の書店でお求め下さい。ただし一部お取扱していない店舗もございますのでご了承下さい。※一部商品において、品切れが生じる場合もございますがご了承下さい。

鋭い金属音、飛び散る火花、舞い上がる土煙… 近代兵器がぶつかりあうリアルな戦場。生き延びる道を探し戦場を転々とする主人公たちは、そこで得るわずかな情報を元に、次第にクーデターの真相へと近づいていく。

多彩に進化したヴァンツァーセットアップ。
3D化され戦略性を増したマップ。映画に迫る迫力の戦闘。
極限の戦場に繰り広げられる、壮大なドラマ。
すべてに前作を超え、フロントミッション セカンド登場。

ドラマティック・シミュレーションRPG

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド

絶賛発売中 希望小売価格6,800円／税別

週刊ファミ通10/31号増刊 1997
緊急発売!! フロントミッション セカンド オフィシャル プレーヤーズ ガイド

OFFICIAL PLAYER'S GUIDE

PlayStation

FRONT MISSION 2™
フロントミッション セカンド

SQUARESOFT

WEEKLY FAMITSU SPECIAL EDITS